

GTM®

MARZO 2017 - # 015

DESPIERTA, HÉROE

H Y R U L E A G U A R D A



SECCIONES

MARZO 2017

EDITORIAL

A FONDO

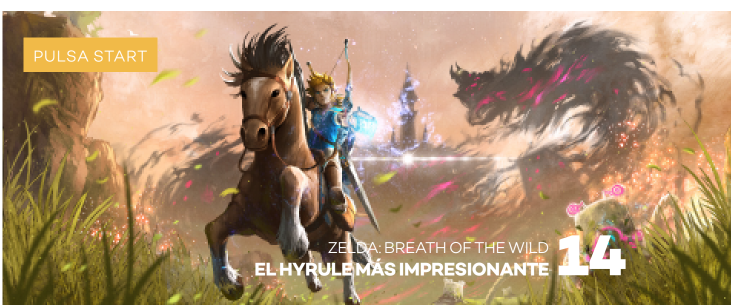
PULSA START

LEVEL UP!

INSERT COIN

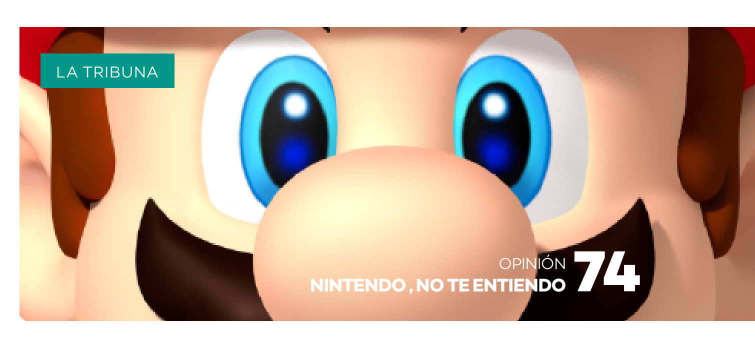
LA TRIBUNA











REDACTORES

No son todos los que están, pero si están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Álex G. Rodríguez

@AlexGR47

REDACTOR

...

Su obsesión por los *survival-horror* le ha llevado hasta un punto de no retorno. Guarda una Samurai Edge bajo la almohada.



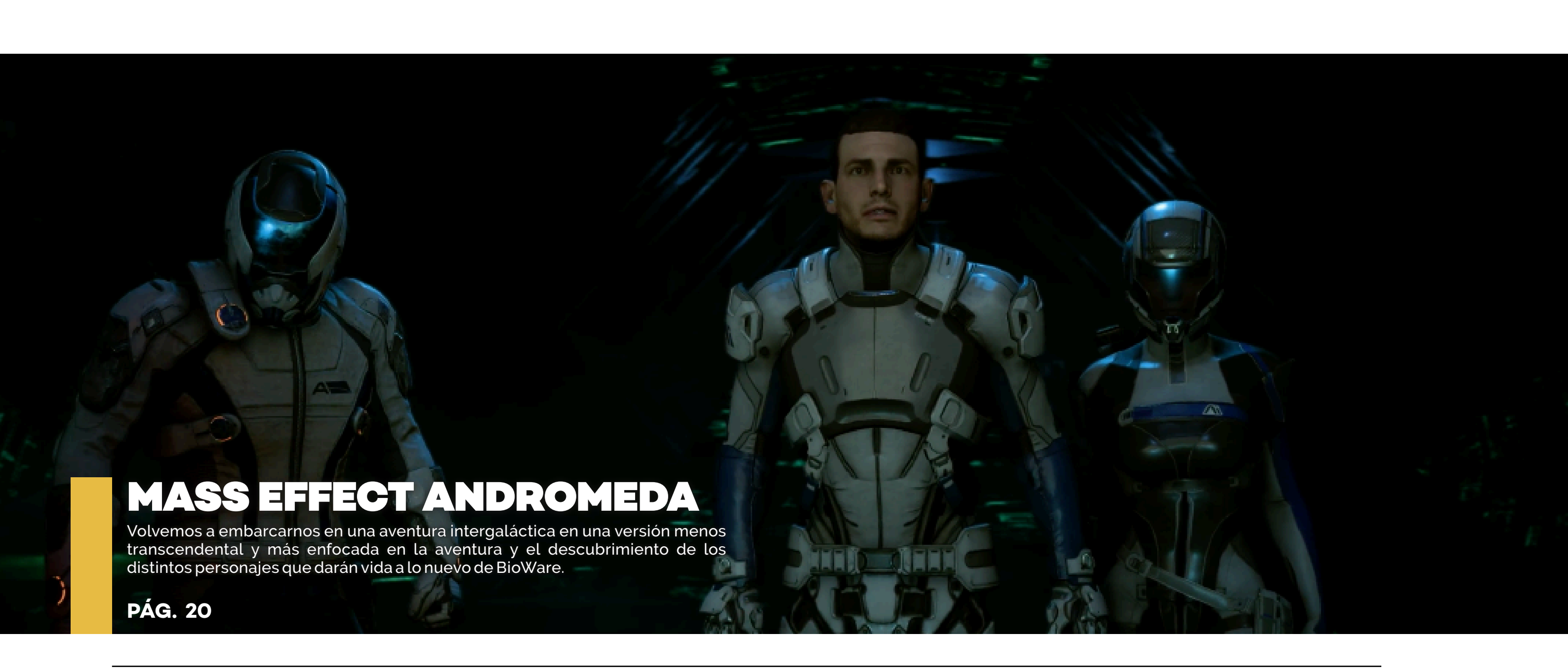
Juan Tejerina

@jtvillamuera

SUBDIRECTOR

...

Diseña, redacta, opina y en sus ratos libres completa la Pokédex, aunque no le dice que no a una escapada a lomos de Sardinilla.



MASS EFFECT ANDROMEDA

Volvemos a embarcarnos en una aventura intergaláctica en una versión menos transcendental y más enfocada en la aventura y el descubrimiento de los distintos personajes que darán vida a lo nuevo de BioWare.

PÁG. 20

«Los humanos tenéis un dicho: ojo por ojo y vida por vida. Bueno, pues me debe diez vidas y me las voy a cobrar».

—Garrus Vakarian





Ángela Montañez

@AnjiMV

REDACTORA

...

Fanática del Tetris, Sonic y Zelda, es nuestro punto de cordura dentro de la redacción y una de las compañeras más queridas.

Javier Bello

@Javi_B_C

RESPONSABLE PC & AUDIOVISUAL

...

En la redacción «Javo» es sinónimo de excelencia, se encarga de cubrir el turno de tarde y además es el responsable de montaje audiovisual de YouTube.

Gamer Enfurecido

@GamerEnfurecido

COLABORADOR

...

Cuando los dioses repartieron las virtudes, Gamer se llevo toda la furia. Desde entonces, la vuelca sobre el mundo de los videojuegos.



¿QUÉ SON LOS YOKAI?

Llevas viéndolos en videojuegos desde hace más tiempo del que recuerdas, quizás ni siquiera sabías que se llamaban Yokai; pero el término comienza a ponerse de moda. Te contamos qué son y de dónde vienen.

PÁG. 36



E L   E D I T O R I A L

Early Access, el nuevo engaño

POR JORGE SERRANO

Son ya unos cuantos años los que llevo vinculado al mundo de los videojuegos. Cuando empecé en esto, era muy normal disponer de *demos* de una duración bastante extendida. ¿Quién no recuerda haber decidido la compra de un juego por ellas? La verdad es que, en no pocos casos, ayudaban a ver **por dónde iban los tiros**. Si era de tu agrado o no dependía de tu propio criterio. También es cierto que los estudios se esforzaban por mostrar los puntos fuertes de sus títulos.

Este tipo de *feedback* con el usuario se ha ido diluyendo con el tiempo, y pese a que aún hay empresas que apuestan por ello, se ha dado paso a las *betas*, *alphas* y a la nueva tendencia: **los *Early Access***

Últimamente he visto que esta nueva modalidad ha aumentado hasta limites incontrolables. Me gustaría aclarar que un juego en acceso anticipado te cobra un importe bastante alto por **acceder a su versión en desarrollo temprano** y **disfrutar de sus errores pagando.** Lo mejor de todo es que un buen número de ellos, cuando por fin terminan sus desarrollos, se convierten en productos *free to play*. ¿Cómo se recompensa a los que han contribuido a su creación? Verdaderamente me quedan dudas en este tema, aunque sí he visto que ciertas empresas—pocas—**te gratifican de alguna forma.**

Está claro que nadie da algo por nada, el que diga lo contrario miente, pues las compañías de videojuegos están en la industria para ganar dinero. A algunas les basta con sobrevivir y otras se meten en el bolsillo unas sumas más que considerables. Esto se traduce en que algo que *a priori* parecía muy interesante, se ha convertido más bien en una moda golosa para los desarrolladores. Desde que tienen el personaje articulado, te ofrecen el producto como si estuvieses comprando algo de valor. Sólo hay que ver la cantidad de franquicias que están siguiendo este proceder, el mismo por el que *DayZ* apostó hace ya unos cuantos años. La obra de Bohemia Interactive ha tenido mucho que ver en esto, ya que **fue la que abrió la veda**. Esto provoca que una parte considerable de estudios crea que por tener algo más o menos funcional ya van a triunfar y su juego va a **cosechar grandes benefi-**

cios antes de la finalización de su desarrollo. Así pues, sin un filtro que haga una criba en condiciones, muchos usuarios se van a comer morralla y van a ver cómo el dinero invertido no ha servido para nada. Volvemos al problema de Kickstarter, pero con otra piel. Eso sí, esta vez es algo más tangible.

Antaño, los *beta testers* eran una parte fundamental en el proceso de elaboración de un videojuego. Eran personas que cobraban un sueldo por parte de la empresa para buscar errores y mejorar la experiencia. Sin embargo, en la actualidad, al contribuir con el acceso anticipado, estás pagando por jugar a un producto que **suele estar plagado de *bugs*** (en muchos casos se heredan en la versión final), y no tienes opción de que te devuelvan el dinero si no te ha gustado o había más fallos de los aceptables. Es algo completamente comprensible porque nadie nos obliga a comprarlo, pero... ¿crees que es bueno para la industria?

> “ *¿De verdad son tan malos los títulos actuales como para que la gente esté desesperada por jugar a algo inacabado?*

Mi opinión es que siempre paga los platos rotos el mismo: el usuario final. Al resto de la industria le debe salir demasiado bien la jugada, ya que como he puntualizado en párrafos anteriores, **cada vez más estudios se están subiendo al carro.** Antes sólo podías acceder por cortesía de Steam, pero ahora ya se ha realizado el despliegue en el resto de plataformas. Incluso en el formato físico de las consolas.

Y oigan, que yo lo veo normal. **Parece que el cliente demanda este tipo de modelo de negocio.** Sólo hay que ver el reciente caso de *ARK: Survival Evolved*, cuyo éxito entre la comunidad de jugadores está siendo notorio; o el de *Conan Exiles,* que ya ha cubierto sus costes de producción en tan sólo diez días y aún se encuentra en proceso de desarrollo. **¿Qué empresa no querría eso?**

A mi parecer, la comunidad ha perdido un poco el norte. Nadie debería estar impaciente por pagar por un juego inacabado. ¿De verdad son tan malos los títulos actuales como para que la gente esté desesperada? Llamadme raro, desfasado o anticuado, pero que conmigo no cuenten para esta moda. **Ya bastante estoy tragando con los parches, actualizaciones y los DLCs de esta generación.**



ANÁLISIS

NIOH

POR ROBE PINEDA

Ya está aquí lo nuevo del Team Ninja: *Nioh*. Desde el día en que se anunció, sabíamos de dónde y a qué venía. Lo que no sabíamos era si estaría a la altura de las expectativas generadas, puesto que—cuando te fijas en el mejor—, **las posibilidades de fallar son muy elevadas**. Con un Japón feudal infestado de monstruos y la dificultad como principal seña de identidad, la aventura que protagoniza William Adams llega para calar muy hondo en todos los amantes del *Action RPG*.

Es posible que muchos lo conozcan a raíz de su anuncio en 2015, pero realmente **el proyecto data de 2004**, año en que fue desvelado por primera vez de cara a su posible desembarco en PlayStation 3. Finalmente hemos tenido que saltar de generación y esperar hasta el comienzo del presente año. Como ya sabéis, el juego —según Fumihiko Yasuda, su director—, se inspira en *Dark Souls*, uno de los fenómenos más importantes de los últimos años, así como en *Borderlands* y *Diablo*, entre otros. En una época en la que hemos visto varios títulos que beben de **la famosa fórmula de From Software**, como por ejemplo *Lords of the Fallen*, *Salt & Sanctuary* o el futuro *The Surge*, el único secreto radica en interpretar correctamente los conceptos que merece la pena absorber, así como los vicios adquiridos que es mejor no tener en cuenta.

El equipo a cargo del fantástico *Ninja Gaiden Black* vuelve con la intención de hacerlo por la puerta grande y, ¿sabéis qué? Lo ha conseguido, y a continuación os explicaré por qué. Disfrutad tranquilamente de este análisis, porque es el único momento de relajación que vais a tener con *Nioh*.

NOS ENCANTA JAPÓN

CONQUISTANDO EL REINO DE LOS YOKAI



Más que un mapa

El mapa hace las veces de campamento base. En él podemos acceder a la herrería, gestionar nuestro inventario y personalizar las habilidades.

Para mi desgracia, estamos ante un título tan denso y complejo que no hay espacio suficiente para desengranar exhaustivamente todos sus aspectos, así que tocará hacer **un recorrido por los elementos más importantes**. Antes de meternos en faena me gustaría aclarar que, pese a que el juego se influencia de manera reconocida en *Dark Souls*, así como en un par de títulos más, a partir de ahora no hablaremos demasiado sobre ellos; emplearemos el lenguaje del juego. Tenemos rol, acción y un desafío constante, eso ya lo conocámos, pero **¿qué tiene *Nioh* para ser tan bueno? Personalidad, simple y llanamente.** Como dijo Jack *el Destripador*, vayamos por partes.

A diferencia de su fuente de inspiración, el título del Team Ninja nos propone encarnar a William Adams, el primer británico que pisó suelo nipón. El juego reinterpreta una serie de hechos reales a su manera. Es por eso que **la historia tiene un peso importante**, mucho más de lo que habitualmente vemos en otras propuestas similares. Eso sí, el hecho de que nos pongamos a los mandos de un personaje al que no podemos moldear físicamente no conlleva que la personalización sea inexistente. De hecho, todo lo que equipamos a nuestro personaje se refleja automáticamente en su aspecto visual.

El prólogo nos lleva al año 1600, donde permanecemos cautivos en una prisión londinense, en pleno shogunato Tokugawa. No voy a desvelaros nada, pero como resulta evidente, al cabo de unos minutos —después de superar esta zona a modo de tutorial— es cuando realmente comienza *Nioh*. Una de las principales características del juego es que **no exploramos un gran mundo abierto** como Lordran; más bien estamos ante algo que adopta un formato similar al de Boletaria (*Demon's Souls*). Es decir, tenemos **un menú de mapa** en el que podemos seleccionar cada misión, así como acceder a diversos apartados indispensables. En este menú podemos entrar en la herrería, hacer uso del santuario y gestionar nuestro inventario, entre otras cosas.

El título se divide entre misiones principales, secundarias y del ocaso. Aunque **lo mejor nos espera en las misiones principales**, no conviene olvidarnos del resto, ya que debido al **desafío** que nos proponen, las recompensas pueden ser muy atractivas. El mapa del mundo consta de varias regiones, que conforman un total de en torno a **20 misiones de la historia** y otras tantas opcionales. Las principales tienen un diseño similar a las de *Demon's Souls;* laberintos, secretos y un jefe final que nos espera en los confines de cada mundo. Dentro de ellas encontramos **varios santuarios**, en los cuales podemos activar el punto de control, invocar a otros usuarios y, por supuesto, usar la amrita obtenida para **subir de nivel.**

Valorar el diseño de niveles resulta un tanto complicado debido a **la irregularidad de la que el juego adolece en algunas ocasiones**. Hay zonas brillantes, muy bien diseñadas y con una infinidad de secretos que se van conectando conforme avanzamos. Sin embargo, **algunos no parecen demasiado inspirados,** llegando a ser un tanto previsibles. Por suerte, el conjunto no se ve resentido por estas zonas y, en el caso de que vuestro objetivo sea lograr el 100%, todas y cada una de las fases dan mucho de sí. A buen seguro que repetiréis alguna zona en busca de algo que creíais que ya habíais encontrado. El diseño de niveles no es capaz de ponerse a la altura de los títulos de From Software, pero tampoco queda demasiado lejos.



POR ROBE PINEDA

EL FRAGOR DE LA BATALLA

UN SISTEMA BRILLANTE

Jefes a la altura del título

Los jefes finales nos llevarán al límite. Los *yokais* más poderosos nos esperan al final de cada nivel y estudiar sus patrones de movimiento resulta trascendental.

Como era de esperar, **el sistema de combate es la piedra angular** de un título así. Aunque la base es la misma que tanto nos gustó en *Dark Souls* y los juegos de su familia, me veo en la obligación de afirmar que estamos ante uno de esos casos en los que **el alumno supera al maestro**. Tampoco me sorprende en demasía, pues la producción corre a cargo del Team Ninja, que algo de esto saben. Son los creadores del laureado *Ninja Gaiden Blac*k, uno de los reyes de su género; y han sabido dotar a *Nioh* de **un sistema de combate muy trabajado**, profundo y repleto de posibilidades.

Una de las principales señas de identidad del juego es la posibilidad de adoptar hasta **tres posturas distintas** (baja, media y alta) de manera permanente, aunque podemos alternar en tiempo real. Gracias a la postura baja podemos lanzar muchos —y débiles— ataques, mientras que si adoptamos una postura alta ejecutaremos temibles golpes, pese a que nuestra velocidad se verá reducida. Personalmente, casi siempre he optado por la postura media, la más equilibrada. Son muchas las combinaciones que podemos ir probando hasta dar con nuestra favorita, básicamente porque no sólo hay que tener en cuenta las tres posturas, sino **cómo se funden con cada tipo de arma**. Por ejemplo, una lanza en postura alta puede realizar ataques devastadores, mientras que una *katana* doble en postura baja lanzará ataques a la velocidad de la luz.

Conforme luchamos obtenemos amrita, la cual sirve para subir de nivel y aumentar nuestras capacidades. Podemos mejorar el cuerpo, destreza o *ki* (resistencia), entre otras características. Un detalle a tener en cuenta es que en *Nioh*, los atributos mantienen una estrecha relación con nuestro equipo; **subir un punto de fuerza tendrá un impacto diferente en función de si tenemos equipada un hacha o una *katana*.** Siendo así, lo más inteligente es pensar en qué tipo de combate queremos profundizar, de cara a dar con el camino correcto en lo que al desarrollo de nuestro personaje se refiere. Es por eso que tenemos acceso a **una cantidad ingente** de armas, guantes, armaduras...

Continuando con el último párrafo y, parafraseando al director del juego, *Nioh* no sólo se inspira en los juegos de From Software, sino también en *Borderlands* y *Diablo*. No, en términos jugables no estamos ante nada que se asemeje a los títulos de Gearbox y Blizzard, respectivamente. Lo que el Team Ninja ha cogido de ellos es **su sistema de *loot*.** Todos los objetos que encontramos se dividen en diversas categorías, señalizadas por colores para indicar su rareza. Esto hace que **el sistema de combate se haga aún más complejo**, especialmente cuando la herrería entra en escena.

La herrería es otro de esos elementos que, si bien puede pasar algo desapercibido durante los primeros compases, conforme avanzamos **resulta trascendental en el devenir de nuestro viaje**. Al margen de la tienda y de algunas opciones interesantes como cambiar nuestro peinado o forjar una armadura, lo más importante radica en dos puntos clave: la **fusión de armas y la personalización del equipo**. La fusión nos permite desechar un arma cuya familiaridad haya alcanzado su tope para que nuestra favorita herede su habilidad especial, mientras que la opción de volver a forjar nos abre la posibilidad de **sustituir habilidades** por otras de carácter aleatorio. Se trata de un sistema muy bien pensado que nos ofrece unos niveles de personalización enfermizos.



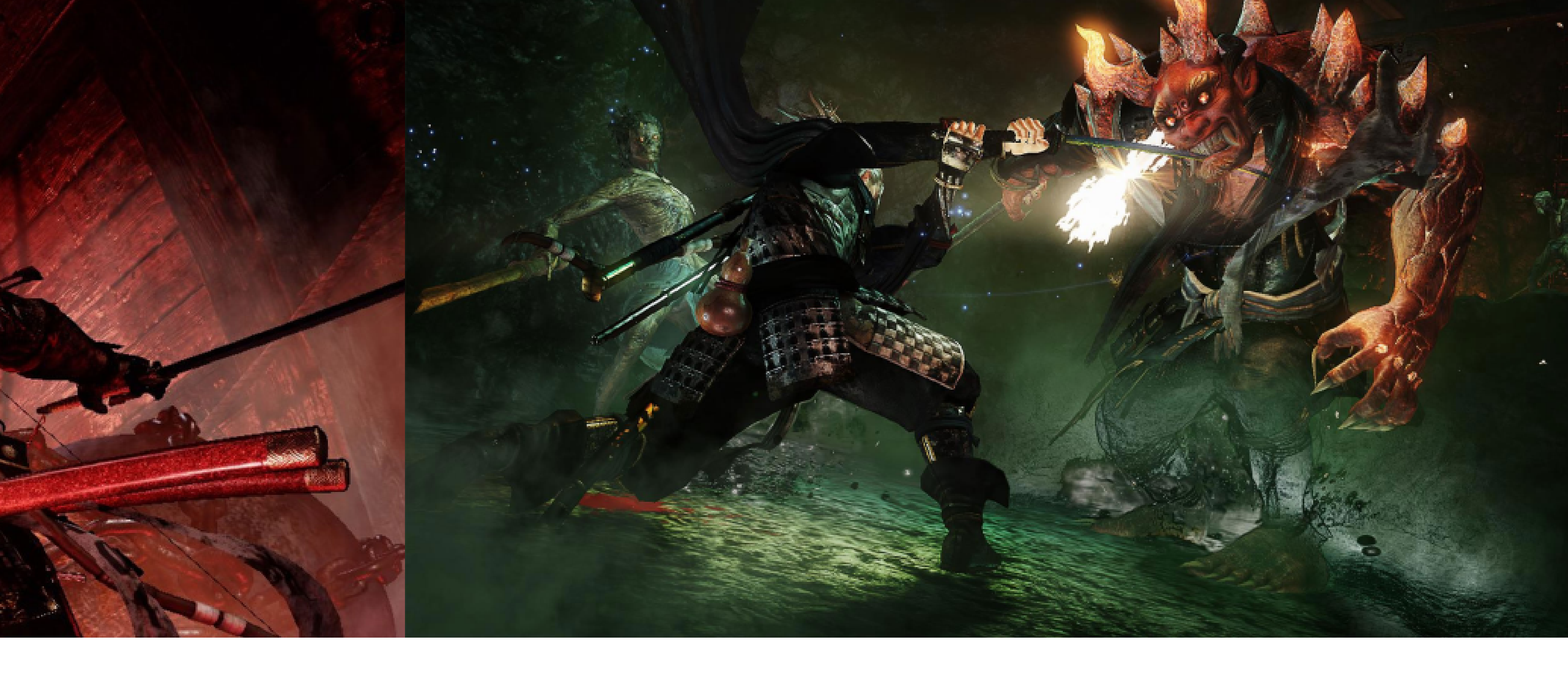






Multijugador

Hay dos maneras de jugar con un amigo: crear una sala de espera para rejugar misiones o solicitar su ayuda invocándole como espectro a nuestro mundo.



HASTA QUE LA MUERTE OS SEPARE
MULTIJUGADOR

¿Tienes problemas para superar una misión? ¡Llama a tu amigo! *Nioh* nos permite crear partidas cooperativas de manera privada gracias a la palabra clave. También podemos desactivar la contraseña y dejar que el juego nos empareje con otro usuario de forma aleatoria, así como ofrecernos entrar como visitante a otros mundos y así ayudar a otros jugadores. Lamentablemente, **el modo VS no está disponible por el momento,** aunque se espera que llegue más pronto que tarde. Existen dos formas de cooperar: invocar a un amigo como espectro o concertar una partida privada. La primera manera es la más conocida, siguiendo unas reglas idénticas a las de *Dark Souls* (si el anfitrión muere, se acaba la partida). La segunda nos ofrece la opción de elegir una misión que ambos usuarios hayan completado para rejugar cualquier sección del juego de una forma más desenfadada, puesto que la muerte apenas se penaliza y las **recompensas suelen ser jugosas.**



Una ambientación digna de todos los elogios posibles

La ambientación del juego es fantástica y cautivará fácilmente a cualquier amante de la cultura japonesa: ninjas, templos, yokais...

EN DEFINITIVA
EL ALUMNO AVENTAJADO

Me considero **un fiel seguidor** de los títulos de From Software y **no tengo motivos para decir que *Nioh* tenga algo importante que envidiarles**. Creo que con eso está todo dicho. El Team Ninja regresa por la puerta grande y nos deja un producto fantástico. Exigencia, personalización y profundidad para mantenerse pegado a la pantalla durante horas y horas. El complejo sistema de combate, así como las posibilidades que nos ofrece la herrería y, por supuesto, la excelente ambientación, dan lugar a **un juego absolutamente imprescindible para cualquier amante del RPG**. Son muchos los que intentan copiar al mejor, pero pocos pueden mirarles de tú a tú. *Nioh* sabe coger lo más positivo de *Dark Souls*, mejorar algunos aspectos y añadir ideas propias. Después de completarlo tras algo más de 75 horas, tengo claro que **estamos ante un digno heredero de uno de los grandes fenómenos de los últimos años.**

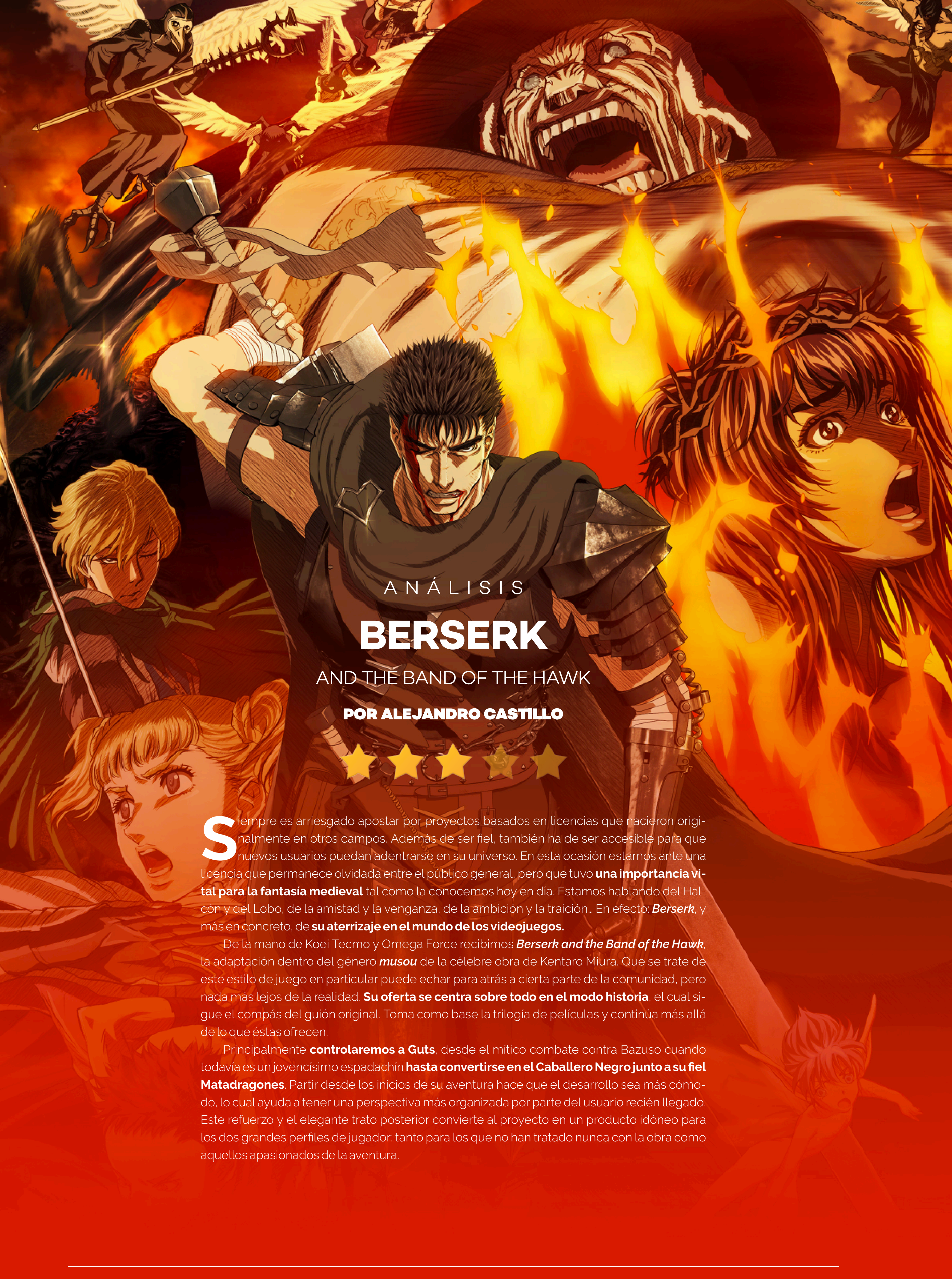
8

EN NUESTRA WEB

"Un título que disfrutarán tanto veteranos como profanos"

—Carlos Santillana

DESARROLLADOR: TEAM NINJA
LANZAMIENTO: 07/02/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4



ANÁLISIS

BERSERK

AND THE BAND OF THE HAWK

POR ALEJANDRO CASTILLO

Siempre es arriesgado apostar por proyectos basados en licencias que nacieron originalmente en otros campos. Además de ser fiel, también ha de ser accesible para que nuevos usuarios puedan adentrarse en su universo. En esta ocasión estamos ante una licencia que permanece olvidada entre el público general, pero que tuvo **una importancia vital para la fantasía medieval** tal como la conocemos hoy en día. Estamos hablando del Halcón y del Lobo, de la amistad y la venganza, de la ambición y la traición… En efecto: ***Berserk***, y más en concreto, de **su aterrizaje en el mundo de los videojuegos.**

De la mano de Koei Tecmo y Omega Force recibimos ***Berserk and the Band of the Hawk***, la adaptación dentro del género ***musou*** de la célebre obra de Kentaro Miura. Que se trate de este estilo de juego en particular puede echar para atrás a cierta parte de la comunidad, pero nada más lejos de la realidad. **Su oferta se centra sobre todo en el modo historia**, el cual sigue el compás del guión original. Toma como base la trilogía de películas y continúa más allá de lo que éstas ofrecen.

Principalmente **controlaremos a Guts**, desde el mítico combate contra Bazuso cuando todavía es un jovencísimo espadachín **hasta convertirse en el Caballero Negro junto a su fiel Matadragones**. Partir desde los inicios de su aventura hace que el desarrollo sea más cómodo, lo cual ayuda a tener una perspectiva más organizada por parte del usuario recién llegado. Este refuerzo y el elegante trato posterior convierte al proyecto en un producto idóneo para los dos grandes perfiles de jugador: tanto para los que no han tratado nunca con la obra como aquellos apasionados de la aventura.





LA BANDA DEL HALCÓN

EL CAMPO DE BATALLA, SU HOGAR

Como mercenarios que son, la Banda del Halcón presta sus servicios al mayor postor. El rechinar del acero y los desgarradores gritos de sus adversarios son los sonidos más comunes tras su paso por las arenas asediadas. Liderados por **un caballero de blanca melena llamado Griffith,** poco a poco consiguen ganarse una reputación a lo largo y ancho de Midland. La ambición de su líder no tiene parangón; su objetivo no es sencillo, pues regir un reino no está al alcance de cualquiera, y menos aún de alguien alejado de la noble cuna. Sin embargo, **este sueño es el que mantiene viva la llama en su interior,** y nada ni nadie se interpondrá en su camino.

La llegada forzosa de Guts, nuestro protagonista, es una pieza clave en su entramado. El espadachín es un diamante en bruto que, una vez pulido, brillará ante cualquier situación. Su vida siempre ha estado ligado a la lucha; a estar en la cuerda floja entre la vida y la muerte. Sin amigos y con un carácter rancio, **solo busca ganarse el pan hasta alcanzar un nuevo campo de batalla.** Con el paso de los años y de las vivencias junto al resto de compañeros en la banda, comprenderá que hay vida más allá de empuñar una espada. Su relación con Griffith la siente como algo especial; entregaría su integridad personal por la causa de su líder. Siente, por primera vez, qué es la amistad verdadera.

Pero no todo es de color de rosa. **Cuando la banda logra ser reconocida por el Rey de Midland** como una unidad real de su ejercito, Guts conoce de propia boca de Griffith sus reales motivos. Descubre que **no tiene ningún amigo en la compañía**, simplemente compañeros que ayudan a su causa, entre otras cuestiones que no revelaré. Este hecho **marca el futuro de la banda para siempre.**

La ambición del halcón

Griffith apartará de su camino a todo aquel que ose interponerse entre él y su gran sueño.



Los combates en masa son constantes

POR ALEJANDRO CASTILLO

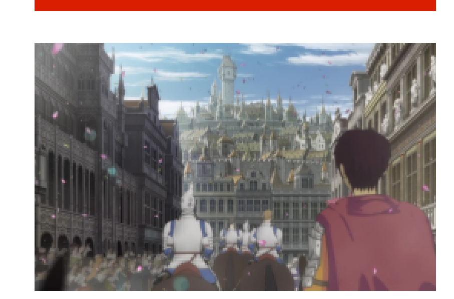
LEALTAD DE LA MATADRAGONES

LA ESPADA DE GUTS, SU ÚNICA COMPAÑERA

Amor, amistad, lealtad, traición… el argumento da un giro de ciento ochenta grados, adquiere unos tintes mucho más oscuros; el tortuoso camino de Guts acaba de comenzar. Durante la Edad Dorada, el título plantea escenas cinemáticas extraídas de la trilogía de películas. Entre misión y misión podremos seguir el hilo conductor tal y como se planteó en las producciones audiovisuales, lo cual le da mucha fuerza a los acontecimientos que visualizaremos. Pero no queda todo ahí, pues el título sigue narrando los hechos a partir del término de estas, justo al inicio del arco del Espadachín Negro. A partir de ese momento, la compañía decidió alternar escenas cinemáticas generadas por el propio motor del juego, las cuales no están tan a la altura de las mostradas en los primeros compases de la aventura. Esto hizo que desconectase por momentos debido a su confusa narrativa.

Las misiones del modo historia son escasas en duración, pero realmente amenas. En la mayoría de ocasiones tendremos que acatar tareas enfocadas al exterminio de un número determinado de adversarios, aunque también realizaremos objetivos de escolta y combates contra jefes finales. Estas luchas requerirán de mayor habilidad por parte del jugador. El combate cambia a medida que el adversario pierde vida; cuanto más indefensos se sienten, más feroces serán sus ataques. Además, desarrollarán movimientos inéditos. Al contrario que otros Musou licenciados, ***Berserk and the Band of the Hawk*** **se centra, en el plano jugable, casi únicamente en el combate.** Matar y matar a hordas enemigas sin necesidad de realizar algo más allá.

Esto choca con respecto a lo que podemos encontrar en los escenarios. Mecánicas como las bases o los puntos de regeneración permanecen presentes, pero no aportan nada en absoluto. Son mecánicas que se han dejado en el tintero bien por decisión propia o por no saber encajar las piezas. Personalmente me inclino por lo



La Edad de Oro

La trilogía de películas son la base con la que da comienzo el juego. Contaremos con escenas extraídas de ellas entre misión y misión.

DESARROLLADOR: OMEGA FORCE
LANZAMIENTO: 24/02/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | PC

7

EN NUESTRA WEB

"Un producto idóneo para disfrutar de Berserk más allá de sus campos."

—Alejandro Castillo

segundo, pues *Berserk* es una marca bastante conocida por sus viscerales combates. En este aspecto el trabajo es sensacional, pues **las luchas son un fiel reflejo de lo que podemos encontrar en las viñetas de la obra**. Parecen incluso una calcomanía, lo cual enganchará a quien haya crecido leyendo el manga.

Triángulo y cuadrado serán los botones encargados de realizar golpes pesados y ligeros, respectivamente. Mezclarlos entre sí según el número de pulsaciones nos reportará combos y ataques únicos, vitales para salir indemnes ante las situaciones que así lo requieran. Nada más terminar una misión se nos desplegará un resumen de nuestra actuación. Figurará el total de experiencia necesaria para subir de nivel al personaje controlado. También es importante el oro, mediante el cual adquiriremos nuevos materiales. Estos se podrán fundir y utilizar gracias a su sistema de fabricación de accesorios. Aumentarán nuestras estadísticas en combate, y será posible equipar un máximo de tres por cada luchador. **Las posibilidades son bastante variadas**, por lo que tened cuidado.





Aunque controlemos a Guts casi en la totalidad de la aventura, algunas misiones de poca trascendencia argumental podrán ser jugadas con sus compañeros de fatigas —si es que en ese momento se encuentra acompañado—. Personajes como Judeau, Casca o Griffith son solo algunos ejemplos de nuestro catálogo, aunque en los modos alejados del argumento principal tendremos mayor libertad de elección. Como apunte, una vez comienzan los arcos del manga, el título pasa por alto multitud de escenas y detalles que sí aparecen en la obra original. Bien es cierto que es imposible introducir todo en un producto de esta magnitud, pero como seguidor de *Berserk* he echado en falta alguna que otra cosa. Además, se toman un puñado de libertades a la hora de representar según qué escenas. Y hablando de escenas: todo contenido sexual explícito se encuentra censurado.

Pero hay vida más allá del modo historia. Aunque no sea precisamente corto —en torno a las 12 horas— para tratarse de este género, la oferta de modos secundarios no se queda atrás. Tendremos dos grandes opciones: la más importante es *Endless Eclipse*, un modo de juego que nos introducirá en el plano Astral y en el que podremos jugar con todos los personajes disponibles. **Consiste en completar tareas a través de niveles infestados de los enemigos más duros que encontraremos en el juego**. Al elegir un deseo —una cadena de misiones—, tendremos que terminar todos los pisos que nos indiquen sin pausa. Si salimos de la partida fallaremos. Esto aumenta la rejugabilidad del título, ya que aporta más combates para todos aquellos que continúen sedientos de sangre.

No hay que dejar atrás el modo libre, donde podremos jugar a todas y cada una de las misiones del modo historia con cualquier personaje. Esto será bastante útil para poder obtener todos los Behelit, el gran coleccionable del juego; lograremos conseguirlos a medida que completemos los desafíos que nos indiquen en cada misión. Además, nunca viene mal convertirse en Nosferatu Zodd por unos momentos y desatar toda su furia al convertirse en bestia. **Echo en falta una mayor variedad de escenarios**, pues la reutilización de algunos es visible durante nuestro progreso. Tampoco siguen un diseño de niveles complejo, sino que se muestran bastante planos en ese sentido.



El sacrificio

—

La noche es el cobijo de las hordas demoníacas. Guts no tendrá descanso hasta el amanecer.

En líneas generales estamos ante una experiencia satisfactoria, recomendable como introducción al universo *Berserk*. Pese a la simpleza que le caracteriza dentro de su estilo de juego, lo cierto es que atrapa con bastante facilidad. Es una buena manera de revivir el ascenso y descenso al infierno de Guts. Las decisiones dentro del plano jugable han sido una consecuencia de la licencia que tienen entre manos. No concibo mejor manera de tratar una marca de esta magnitud en la industria, lo cual habla muy bien de la compañía. *Berserk and the Band of the Hawk* ha llegado para llevar al género a aquellos hogares recelosos de su propuesta

Dudas de fe

—

El paso de Guts por la vida de Farnese le hará replantearse a la comandante su convicción ante Dios.











PULSA START

ZELDA

BREATH OF THE WILD

Después de más de cuatro años en desarrollo, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ha llegado para convertirse en el mejor juego de la saga. Recopilamos toda la información conocida para que acompañéis a Link en su nueva aventura.

por Fernando Bernabeu

POR FERNANDO BERNABEU

La leyenda de Zelda definitiva por fin ha llegado



En el año 2011, durante el correspondiente E3, Nintendo preparó una demo técnica especial para mostrar la potencia de su nueva consola: Wii U. En ella, Link se adentraba en un templo y combatía contra el ya conocido monstruo araña Gohma. Unos gráficos espectaculares nos demostraban que la máquina estaba destinada al éxito, pero todos sabemos en qué quedó la cosa al final.

Se trataba de una prueba diseñada para lucirse, aunque en realidad empleaba pocos recursos. La consola que Nintendo sacó al año siguiente tuvo que conformarse con un puñado de juegos sacados del catálogo de PlayStation 3 y Xbox 360, porque poco después la industria avanzó en cuanto a tecnología se refiere, y **Wii U se quedó obsoleta muy rápidamente.**

Pasaron los años, pero la promesa del estreno de la serie en Wii U no se cumplía. Fue en el E3 del 2014 cuando finalmente el productor de la franquicia, Eiji Aonuma, mostró nuevo metraje y, después, un fantástico vídeo que dejaba ya entrever el estilo gráfico elegido.

Inmediatamente, todos nos olvidamos de aquella demo técnica porque lo que veíamos tenía muchas más probabilidades de convertirse en realidad, y la novedad del aspecto de Link nos trastocó por completo. Los desarrolladores habían decidido acercarse más al estilo *toon* de *Wind Waker*, pero sin personajes cabezones y con un protagonista que en su momento no sabíamos si se trataba de un chico o de una chica.

Seis años sin un gran juego de Zelda

—

Aunque hemos tenido varias reediciones durante este tiempo, desde *Skyward Sword* no recibíamos un nuevo juego de *Zelda* para consolas de sobremesa.

Sin embargo, como el propio Aonuma dijo expresamente en aquel momento, **el foco principal de esta nueva entrega se centró en volver a las raíces del primer título que salió para NES en 1986.** Es decir, que se nos presentara el mundo y que nosotros eligiéramos nuestro propio camino. Entonces, ya se nos prometió un enorme mundo abierto sin barreras, en el que todo lo que alcanzaba la vista sería accesible, incluso las montañas más lejanas que pudiésemos avistar.

Al principio pensaban que iban a tenerlo listo para 2015, pero se equivocaron. De hecho, el material que mostraron a finales de 2014 guarda pocas similitudes con lo que podemos ver en el producto final en términos de interfaz y diseño.

El año 2015 llegó y pasó con la noticia de que *Zelda* se retrasaba hasta 2016, pese a que en el E3 de ese último año Nintendo se había focalizado prácticamente de manera exclusiva en mostrar todo lo que ya tenían



La tecnología avanza

—

Gracias a los últimos avances Nintendo ha podido desarrollar el mayor juego de *Zelda* que encontraremos durante mucho tiempo.

preparado para el lanzamiento de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. A partir de entonces ya supimos que saldría en Wii U, pero también en Nintendo Switch, apodada todavía bajo el nombre en clave de NX.

El Hyrule más grande hasta la fecha

Como ya adelantó Aonuma, el nuevo *Zelda* introduce el mayor mapa visto en un juego de la saga hasta la fecha en pos de emular la experiencia del primer título con una tecnología más actualizada. Es algo que intentaron hacer con *Wind Waker*, pero todavía no contaban con los medios necesarios y tuvieron que disimular mediante la creación de un océano lleno de pequeñas islas.

> **“** EL DESEMBOLSO EN EL DOBLAJE DENOTA QUE LA TRAMA DEL JUEGO SERÁ MUCHO MÁS IMPORTANTE DE LO QUE FUE ANTERIORMENTE

Una vez iniciado por primera vez *Breath of the Wild*, **nos podremos dirigir hacia cualquier dirección gracias a la nueva habilidad para trepar que tiene nuestro protagonista.** Como si fuera Spider-Man, Link ahora podrá escalar prácticamente cualquier superficie sin importar su inclinación, pero estará limitado por un medidor de energía que le impedirá ascender por montañas escarpadas sin descansar.

Esta función está especialmente pensada para que no sintamos que el juego nos ha puesto barreras. Se espera que absolutamente todo lo visible se pueda explorar, y por eso han hecho especial énfasis en crear un vasto mundo repleto de secretos que desentrañar.

Para desplazarnos por Hyrule tendremos que caminar, correr y escalar, pero una vez estemos en zonas altas podremos usar el parapente de Link para volar hasta nuevos terrenos. Será posible incluso domar caballos salvajes para recorrer el mapa más rápidamente.

La movilidad es muy importante en un videojuego de dimensiones tan grandes, y esperamos encontrar la mayor variedad posible para que el viaje entre dos puntos sea muy entretenido.

La historia es mucho más importante

Otra de las principales novedades que diferencian este título respecto a los anteriores es la inclusión de actores de doblaje que pondrán voz a los principales protagonistas.

El desembolso de Nintendo en este aspecto denota que la trama de este título será mucho más importante de lo que fue en entregas anteriores, y los desarrolladores quieren que la disfrutemos al máximo. **Aquí, en España, el nuevo *Zelda* nos llegará completamente traducido al castellano**, y hasta se han preocupado de incluir doblaje en español latino para los hispanohablantes del otro lado del océano.

Pero no os preocupéis por el clásico mutismo de Link. Seguirá estando presente porque nadie quiere que se repita lo que pasó con la serie animada de 1989. Forma parte de su diseño, pues absolutamente todos los aspectos del protagonista están pensados para que cualquier jugador se vea reflejado en él, incluido su apariencia más andrógina.

La aventura de *Breath of the Wild* arranca con Link despertando en una extraña cámara gracias a la voz de Zelda, que resuena en su cabeza. Inmediatamente obtiene la tableta Sheikah, que servirá para muchas cosas durante la partida. A partir de ese momento, Link tendrá que explorar un Hyrule aparentemente en ruinas debido a una antigua guerra acaecida hace cien años. **Nuestro objetivo será descubrir cuál es la razón por la que Link ha estado durmiendo en un sitio tan extraño y determinar qué ocurrió exactamente hace un siglo.** De hecho, unas imágenes recientes desvelan que los recuerdos del protagonista serán objetos coleccionables que habrá que recolectar para finalizar completamente el juego.

¿Qué pasó en Hyrule hace cien años?

—

Uno de los objetivos principales de *Breath of the Wild* será descubrir lo sucedido en Hyrule.

Aunque durante el E3 de 2016 dio la impresión de que el mundo estaba despoblado, los desarrolladores se han preocupado de añadir varias zonas pobladas por personajes secundarios con los que podremos interactuar. Y la inteligencia artificial de los pueblerinos ha mejorado para así dotarlo de más realismo.

Lo cierto es que **Nintendo ha estado guardando celosamente cualquier detalle que nos pueda revelar demasiado de la historia,** de manera que lo más divertido será descubrirla nosotros mismos a medida que jugamos.

POR FERNANDO BERNABEU



Breath of the Wild reinventa las clásicas aventuras de Link

El mundo abierto y la inclusión de doblaje en *Breath of the Wild* no son los únicos cambios de esta nueva entrega. Con el fin de insuflarle más realismo, el estudio ha creado un motor de físicas en contraste con los anteriores, ya que antaño los objetos solían tener trayectorias predefinidas. Esto cambia por completo la forma de afrontar los clásicos puzles porque, por ejemplo, **los bloques ya no irán «sobre raíles», sino que se podrán coger y lanzar hacia cualquier punto sin problema.** No en vano, los nuevos poderes y habilidades de Link (llamados módulos de la tableta Sheikah) están pensados para hacer uso de este nuevo motor de físicas.

Con el módulo imán podremos coger objetos grandes y transportarlos donde nos plazca, y con el módulo de parar el tiempo será posible trasladar energía cinética a los objetos a base de golpearlos para que cuando se liberen del efecto salgan disparados en la dirección que hayamos escogido.

Se podría decir que el nuevo motor de *Breath of the Wild* ha sido el principal culpable de que la producción se haya retrasado tanto. Aonuma contaba que **les costó mucho pulirlo porque había veces que el viento transportaba de un sitio a otro algunos objetos esenciales, de forma que el jugador no podía encontrarlos.** Por lo consiguiente, tuvieron que trabajar mucho para encontrar un equilibrio: que el motor funcionara bien y que no impidiera el desarrollo de la aventura.

Lo más divertido que se ha visto respecto al motor de físicas es la construcción de una catapulta que un jugador diseñó valiéndose de la *demo* del E3. Era muy sencillo encontrar y transportar un trozo alargado de madera, un punto de apoyo y una roca gigante para catapultar a Link hacia el cielo. Eso sí, luego hay que ir con cuidado porque las caídas duelen. El sistema de salud ha cambiado bastante respecto a los últimos juegos:

Los clásicos corazones seguirán estando en la esquina superior izquierda, pero no aparecerán por ninguna otra parte del mundo. Los que ya estamos acostumbrados a esta franquicia sabemos que basta con cortar unos pocos arbustos para hallar los corazones que rellenarán nuestra vida si hace falta, pero esta vez no será tan fácil.

La única forma de recuper salud en *Breath of the Wild* será comiendo. Efectivamente, esta vez Link se zampará todo lo comestible que se encuentre en la naturaleza, desde fruta y verdura hasta la carne de los animales que cace. Este cambio en la regeneración de salud también ha posibilitado que ahora sea posible combinar ingredientes. Si seguimos las recetas adecuadas podremos cocinar platos de los que obtendremos unos corazones amarillos que nos darán más vitalidad de la disponible, aunque no se podrán regenerar.

Existen también muchos otros efectos secundarios que podremos obtener gracias a los distintos manjares: correr más rápido, cansarse más despacio, aumentar la fuerza, conseguir más resistencia física, resistir mejor las temperaturas extremas, etc.



El clima será otro de los aspectos que dotará de viveza al mundo de Hyrule. **Las distintas regiones tendrán climas diferentes y el tiempo atmosférico nunca permanecerá fijo**. Podrá hacer más calor o más frío, y Link tendrá que pertrecharse adecuadamente para cada situación. Seremos capaces de conocer la temperatura gracias a un nuevo medidor en la interfaz principal, y si, por ejemplo, tenemos que recorrer una zona con bajas temperaturas, lo mejor será vestir un conjunto más abrigado o engullir un buen plato a base de guindillas, que nos dará una resistencia temporal al frío. Además, tendremos que ir con cuidado si hay tormenta porque **los objetos metálicos podrán atraer los rayos, con el riesgo que ello supone para nuestro protagonista.**

Cocinar para vivir

—

Para recuperar nuestra vitalidad y obtener otros efectos será imprescindible cocinar lo que encontremos.

El equipo de Link, al igual que el tiempo atmosférico, ahora será totalmente variable y personalizable. Desde el principio del juego podremos coger palos, hachas, espadas, escudos, arcos o lo que sea que encontremos por los escenarios. Absolutamente todo se podrá usar. El sistema está pensado para que estos objetos tengan una durabilidad prefijada, se rompan y tengamos que buscar otros. En realidad esto no es nuevo, pero será posible equiparnos con las armas que dejen caer los enemigos para mejorar nuestro equipo.

Como se ha visto en varias *demos*, **el atuendo verde tradicional de Link brilla por su ausencia**. Esta vez empezaremos con una camiseta y unos pantalones, pero más adelante, después de una parte que Nintendo no quiere revelar, obtendremos el traje azul característico de esta entrega. Todavía no se sabe si la túnica verde estará presente, pero al menos la Espada Maestra sí que parece tener especial importancia. Es de esperar que no se rompa como sí ocurre con el resto de objetos.

¿Qué pasa con las mazmorras?

En la *demo* del E3 Nintendo puso especial énfasis en mostrarnos los santuarios, que en principio nos parecieron sustitutos de las clásicas mazmorras. Estas zonas singulares se esconderán a lo largo y ancho del mundo, por lo que el reto interesante será encontrarlas y superarlas. Se supone que habrá más de cien y en cada una tendremos que pasar por un puzle de mayor o menor dificultad para conseguir objetos esenciales.

Pero tranquilos, porque las mazmorras clásicas no desaparecerán, aunque según las últimas declaraciones de Aonuma, el concepto ha cambiado un poco. **Ahora serán mucho más simples y no necesitaremos una brújula que nos indique dónde están los cofres o el jefe final.** Se supone que nada más entrar sabremos cuál es el objetivo. La diversión estará en desbloquear el camino para llegar hasta allí.

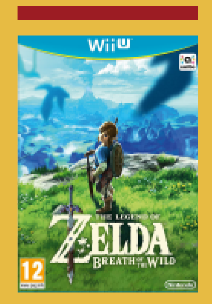
Parte de la libertad que nos pretenden otorgar en *Breath of the Wild* está en la posibilidad de saltarnos todas las mazmorras para llegar al malo final directamente... ¿pero de verdad queremos quedarnos sin descubrir toda la historia sobre lo sucedido en Hyrule?

Un Zelda para todos, pero más para los fans

Este nuevo capítulo contiene muchos elementos nuevos que harán que los no iniciados en la saga *Zelda* lo puedan disfrutar sin problemas. En realidad no hay necesidad de haber jugado a los anteriores, pero los que se los conocen al dedillo ya habrán podido comprobar las referencias a otros títulos como *Ocarina of Time y Wind Waker*. **El Templo del Tiempo que aparece al inicio del juego es prácticamente idéntico al del juego de N64, y los simpáticos Kologs que vimos por primera vez en el de GameCube volverán en un papel aparentemente importante**. El señor Aonuma ya ha desvelado que habrá muchos más guiños especialmente dedicados a los jugadores que han apoyado la serie durante tanto tiempo. Habrá que estar atentos mientras jugamos para encontrarlos.

Ya sea en Nintendo Switch o en Wii U, **todo apunta a que este nuevo *Zelda* será recordado durante muchas generaciones.** Personalmente, tengo muchas ganas de perderme por Hyrule y descubrir todos los secretos que oculta el vasto mundo que nos han preparado para la ocasión.

ZELDA
BREATH OF THE WILD



Lanzamiento
3 de marzo de 2017
Desarrolla
Nintendo
Género
Action RPG
Plataformas
Wii U
Nintendo Switch

NOTICIAS





PULSA START

MASS EFFECT
ANDROMEDA

Una nueva galaxia por explorar y unas enormes expectativas por cumplir son los desafíos que se ha marcado BioWare con la próxima entrega de su conocida franquicia, que promete ser mucho más grande que todo lo visto hasta la fecha.

por Javier Bello



El retorno de un equipo donde reina la diversidad

—

Al margen de la ciencia-ficción como medio catalizador de la historia, lo cierto es que uno de los puntos fuertes de *Mass Effect* siempre ha sido el de saber enriquecer la experiencia jugable gracias a la gran variedad racial que integrará nuestra tripulación. Una clara declaración de intenciones en una época donde, tristemente, la discriminación y el racismo están a la orden del día.

No hay duda de que *Mass Effect: Andromeda* tiene ante si un inmenso reto por delante y una responsabilidad con los seguidores de la serie. La trilogia protagonizada por el/la comandante Shepard es una de las sagas de juegos de rol y acción más celebradas de la última década, lo cual ha acostumbrado a los jugadores a un héroe que no les acompañará en este nuevo viaje.

BioWare no quería volver a hacer uso del mismo protagonista, pues entendía que **era hora de dar el relevo a una nueva generación,** y más si tenemos en cuenta que ambas historias están increiblemente separadas tanto por la distancia como por el tiempo. Así, una nueva pareja de personajes ha cobrado vida para tomar las riendas de la siguiente épica galáctica y tratar de ganarse su reconocimiento en ausencia de su predecesor.

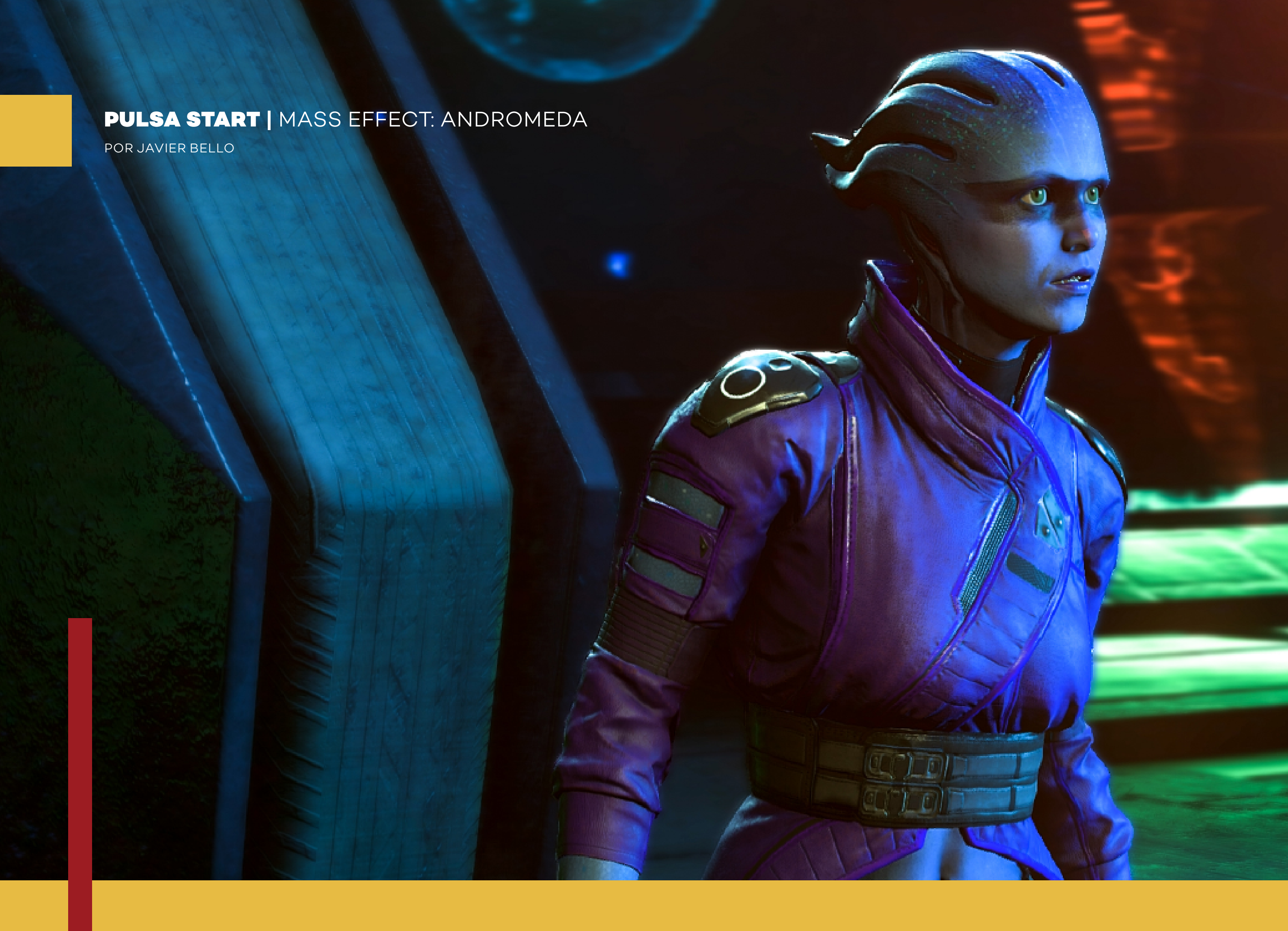
> EL ANTERIOR SISTEMA DE MORALIDAD PRESENTABA UNA ACTITUD MANIQUEA

La historia de *Mass Effect: Andromeda* narrará el periplo de Sara y Scott Ryder, **dos cadetes sin experiencia** que se unen a la Iniciativa Andromeda. La organización está destinada a explorar dicha galaxia con la esperanza de hallar un nuevo hogar para la humanidad. El cariz de inexperiencia de los nuevos personajes principales contrasta con la veterania de Shepard y de sus acompañantes. Se acentúa la intención del estudio de presentar **una historia más ligera y centrada en torno al concepto de la exploración**. Atrás queda la amenaza de los Segadores y el apocaliptico final que traian consigo. El equipo ha querido darle la vuelta a la tortilla con la pretensión de mover el foco de atención a los personajes que protagonizan la nueva aventura intergaláctica.

Los hermanos Ryder cargan sobre sus hombros con una enorme responsabilidad, pero habiendo transcurrido 600 años y hallándose en otra galaxia, no hay un conflicto global que les apremie a cumplir su misión so pena de enfrentarse al final del universo. La intención de BioWare era **liberar de esa carga al jugador** y centrar la aventura alrededor de los personajes. El estudio canadiense comentaba que la fascinación del público por los individuos que poblaban estos titulos les hizo centrar sus esfuerzos en tratar de crear personalidades memorables y moldear la historia a partir de ellos.

Es debido a estas intenciones que *Mass Effect: Andromeda* retocará y ampliará **muchos de los aspectos** que conforman la identidad de la franquicia. Uno de los objetivos que los desarrolladores pretendian cumplir es que la historia y las relaciones entre sus personajes mantuvieran **un tono más gris** y abierto a la interpretación, en especial durante sus diálogos. Es por ello que decidieron prescindir del sistema de virtud y rebeldía del que hacia uso la anterior trilogia para definir la moralidad de su protagonista. El problema que tenia dicho modelo —según los diseñadores— es que **establecía un sistema de blancos y negros**, de manera que se acentuaba un comportamiento virtuoso o despiadado que esencialmente presentaba una actitud maniquea. Por ese motivo, lo que han decidido es **descartarlo** y sustituirlo por la opción de estar o no de acuerdo con nuestro interlocutor, con la posibilidad de enfatizarlo mediante diferentes tonos de voz. La intención de este nuevo sistema no es definir si queremos ser buenos o malos a través de nuestras conversaciones, sino **cómo queremos expresarnos.**

Las mecánicas sociales darán lugar a **un comportamiento más natural** que repercutirá en las relaciones con nuestros compañeros, que al igual que los hermanos Ryder, son otro de los pilares del título. Esto se debe a que las **misiones de lealtad de *Mass Effect 2* estarán de vuelta en *Andromeda*** y nos permitirán indagar en el trasfondo y personalidad de nuestros aliados. Estas misiones se han gestado como opcionales y no serán necesarias para llegar al final del juego, pero son un añadido muy interesante para los jugadores que quieran conocer el pasado de los personajes, sus motivaciones o los sucesos que han ido moldeando sus personalidades. No consistirán solamente en diálogos de transfondo, sino que dichos hilos narrativos nos darán acceso a zonas adicionales para explorar que de otra forma no hubiéramos podido visitar. Por lo tanto, habrá razones de sobra para abordar las aventuras que BioWare ha construido al margen de la historia principal. Solo así podremos conocer verdaderamente a los compañeros de Ryder.



POR JAVIER BELLO

Pioneros en la búsqueda de un nuevo hogar para la humanidad

Una aventura más ligera

—

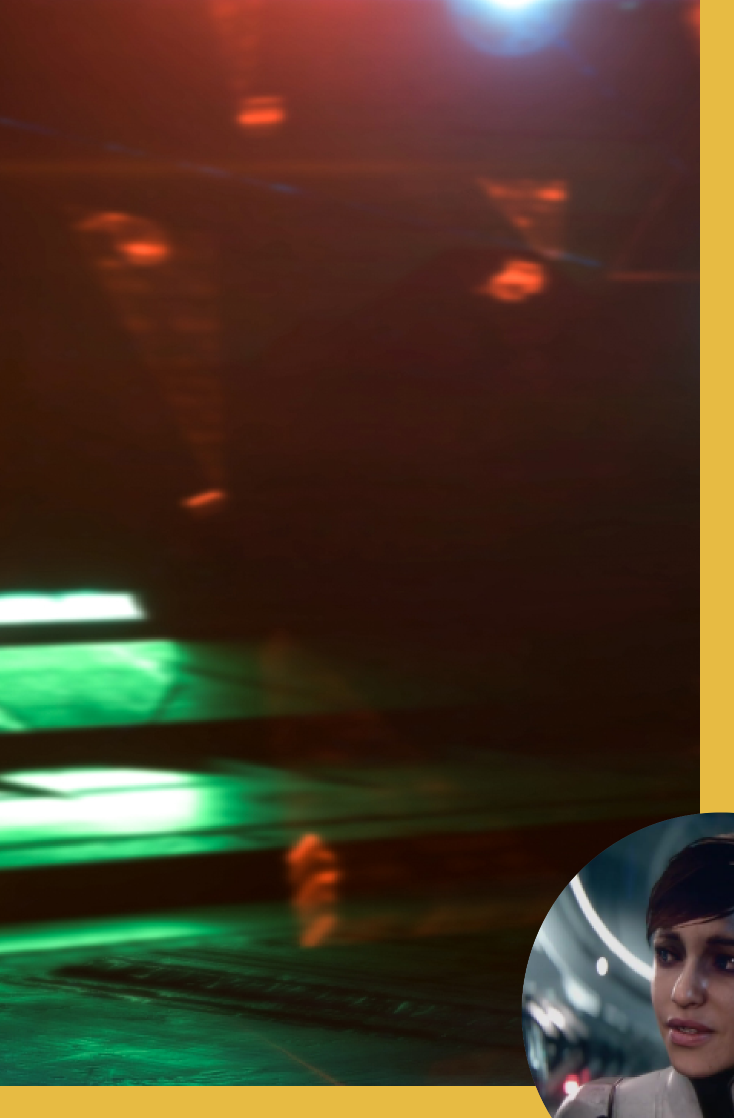
Si queremos volver a salvar la galaxia, siempre podemos volver a la trilogía original. En esta ocaisón, BioWare se ha centrado en crear una aventura más ligera, íntima y centrada en los personajes en lugar del conflicto a gran escala.

Pero no solo tendrán profundidad las historias dedicadas a nuestros acompañantes, y es que BioWare confesó que para el desarrollo de las numerosas misiones secundarias, **se han inspirado mucho** en la labor que hizo CD Projekt Red con *The Witcher 3: Wild Hunt*. Buscan seguir la estela del aclamado titulo y plantear estas tareas opcionales de manera que dispongan de tramas y personajes suficientemente complejos como para enganchar al jugador y darle la impresión de que **está experimentando un acontecimiento más de la historia principal**. Se trata de una meta interesante, pero esperemos que no les haga descuidar la historia principal.

La ambición de lograr que todos los eventos sean memorables y extensos puede tener algo que ver con las declaraciones que hizo el estudio afirmando que la nueva entrega **será la más grande de todas** en lo que a contenido se refiere. Según ha declarado BioWare, habrá planetas más amplios que todo el mapa de *Dragon Age: Inquisition*.

El incentivo para progresar en la aventura será la exploración. Es la premisa de la que parte el juego, y que nos invitará a visitar numerosos planetas en busca del lugar ideal para asentar a la humanidad. Todos ellos dispondrán de montones de áreas por descubrir y **suficiente cantidad de detalles** como para que sean muy memorables. Estos paseos por territorios desconocidos no estarán exentos de peligros y desafíos, por lo que tendremos que afrontar múltiples retos de diversas maneras. Por ejemplo, los mundos tendrán bases enemigas que deberemos despejar y rivales especiales muy poderosos a derrotar. Por otra parte, también podremos hallar **áreas donde escanear recursos** que nos den oportunidad de crear nuevos objetos, o descubrir un baúl que nos exigirá resolver un rompecabezas para su apertura.

Otro aspecto que la desarrolladora quiso enfatizar es que **la galaxia ofrecerá planetas más que suficientes para visitar.** Buena parte del público estaba preocupado porque hubiera un número reducido de los mismos, o que estuvieran recurriendo a la *creación procedural* para engordar su número. Los diseñadores han asegurado que **los han elaborado uno a uno** para que cada mundo que visitemos sea único, con sus propios misterios y contenidos de calidad listos para ser descubiertos.



Féminas con polémica

Algunos personajes femeninos, como Ryder o Peebe (en la imagen de la izquierda) han sido objeto de polémica por un sector incapaz de aceptar que un personaje femenino no case con sus cánones de belleza.

Para transitar por estos vastos parajes tendremos a nuestra disposición el vehículo de exploración Nomad, que operará de forma **muy similar al Mako del primer *Mass Effect***. La diferencia radica en que no estará armado y solo nos servirá para desplazarnos. Es posible que el vehículo también os suene de la edición coleccionista de *Mass Effect: Andromeda*, que nos obsequia con una versión en miniatura del Nomad en tres versiones: la más cara contará con control remoto, cámara y luces led. Todo un juguetito de altos vuelos.

Entrando ya en materia jugable, tal vez **el apartado más novedoso dentro de las mecánicas es la propia creación del personaje,** puesto que elegiremos con cuál de los hermanos Ryder queremos encarar la aventura para perfilar a continuación los eventos que dictaminarán su trasfondo. No obstante, **ya no escogeremos una clase concreta** con el fin de seleccionar sus habilidades, sino que **tendremos libertad para aprender cualquier capacidad** que queramos a medida que vayamos subiendo de nivel y cumplamos los requisitos pertinentes. Esto nos otorgará una gran versatilidad y nos permitirá confeccionar a nuestro héroe a medida que aprendamos las aptitudes que más nos interesen de cada árbol de habilidad.

Como viene siendo habitual, también podremos cambiarle el nombre de pila al protagonista, lo que hará que el resto de personajes se refieran a nosotros por el apellido Ryder o el Pionero. No será posible, sin embargo, cambiarle el nombre al hermano que no escojamos, con el objetivo de darle cierto toque de familiaridad cuando hablemos con él o ella.

Una novedad importante es que por primera vez contaremos con un sistema de construcción para **confeccionar y mejorar nuestras armas** y añadirles diversas bonificaciones y ventajas. Esto se extenderá a las armas cuerpo a cuerpo, que dispondrán ahora de un hueco dedicado en nuestro equipamiento y que no se limitará a la omniespada de la tercera entrega, sino que contaremos con bastante variedad y hasta la posibilidad de ponerles nombre.

Por supuesto, en un juego que busca centrar el foco de atención en sus personajes y en renovar el apartado social, no podían faltar **los habituales romances y encuentros sexuales**, tal y como nos tiene acostumbrados la serie. Según los desarrolladores, habrá muchas oportunidades para encontrar pareja a lo largo de la aventura, tanto entre los miembros de la tripulación como entre otros tantos personajes externos, quizá a modo de simples *affaires* románticos. BioWare quiso recalcar que **estos momentos de amor y sexo se tratarán con más detenimiento**, y hasta puede que esta vez se explayen un poco más en la representación visual del acto.

Por último, cabe destacar que *Mass Effect: Andromeda* **tendrá un final cerrado** y completo que dará conclusión al periplo de los hermanos Ryder sin que queden cosas en el aire o preguntas sin respuesta. De acuerdo con las explicaciones de sus creadores, la intención del estudio es narrar cómo el protagonista **se convierte en un héroe** a partir de circunstancias inesperadas. El juego **arrancará con la desaparición del padre** de los hermanos, quien fuese **Pionero y oficial al mando** de la Tempestad. Esto les obligará a aprender a cumplir con lo que se espera de un Pionero sobre la marcha. Así, la intención del título no es otra que la de experimentar el largo viaje que deben afrontar los personajes para cumplir con su misión.

Tal y como comentaba al principio de este avance, *Mass Effect: Andromeda* tiene **la responsabilidad** de hacer honor a la trilogía original. Con todo lo revelado hasta la fecha, **tenemos motivos para ser optimistas** y desear que llegue el 23 de marzo. EA y BioWare se ven muy confiadas y han llegado a afirmar que **la producción venderá 3 millones de copias en su primera semana**, cifra que representaría la mitad de lo que vendió *Mass Effect 3* en su totalidad. ¿Expectativas exageradas? Lo sabremos en unas semanas.

MASS EFFECT
ANDROMEDA



Lanzamiento
23 de marzo de 2017
Desarrolla
BioWare
Género
RPG
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
Sí

NOTICIAS





PULSA START

HORIZON
ZERO DAWN

La Tierra ya no nos pertenece. Descubrimos lo nuevo de Guerrilla Games de la mano de Aloy, una joven cazadora en busca de su propio destino. Sobrevive entre los restos de una civilización que nos resulta muy familiar.

por Alejandro Castillo

Guerrilla Games se sale de su propio molde, dejando atrás el '*shooter*'



Cuando estás anclado en un único género, es normal que la comunidad dude ante un proyecto alejado de dichos cánones. Algo parecido le ha ocurrido a Guerrilla Games, máximos responsables del título que nos ocupa hoy: *Horizon Zero Dawn.* La compañía con residencia en Amsterdam siempre se ha caracterizado por brindarnos *shooters* en primera persona, siendo la franquicia *Killzone* la que le **hizo saltar a la primera línea de actualidad**. La segunda entrega de la saga es bien recordada por los usuarios de la cada vez más lejana PlayStation 3, que transportó la fiebre competitiva al salón de todos los hogares. Para muchos, *Killzone 2* fue un punto de inflexión en el mundo en línea; una experiencia que personalmente recuerdo con bastante cariño. Fue de los pocos, por no decir el único juego multijugador, en soportar una infraestructura de clanes y torneos integrados en el propio producto. Su modo campaña no se quedaba atrás, siendo célebre el comportamiento de la inteligencia artificial.

Sin embargo, **no supieron gestionar bien el salto a la siguiente entrega**, y las ilusiones depositadas en *Killzone 3* cayeron en saco roto. La marca perdió personalidad y calidad jugable; tomaron la estela que dejaba tras de sí *Call of Duty*, conformándose con las migajas de **un pastel que no les correspondía**. Su fiel comunidad no entendió este movimiento y **volvió a su antecesor poco después de las primeras semanas**. La propiedad intelectual no podía terminar de una forma tan agridulce, necesitaba una nueva oportunidad para demostrar que podía tomar un camino más satisfactorio, por lo que en 2013 recibimos a *Killzone: Shadow Fall* como parte del catálogo de lanzamiento de PlayStation 4. Aunque los eventos suceden treinta años después de los hechos de la tercera entrega, el título se planteaba como una especie de reinicio; una secuela espiritual.

El desgaste de la marca hizo que la opinión fuese unánime: **otra entrega del mismo universo no interesaba**; necesitaban buscar nuevos registros para poder surtir efecto en el mercado. Un producto de la talla de *Horizon Zero Dawn* era **el siguiente escalón** para la una compañía que no ha demostrado aún todo su potencial.

El desarrolló comenzó justo al finalizar la elaboración del tercer título numerado. Un pequeño grupo comenzó a gestar el concepto, mientras que la mayor parte centraba sus esfuerzos en *Shadow Fall*. Al final, con éste en el mercado, el estudio unió fuerzas ante el objeti-

Descubriendo a Aloy

—

La heroína de la aventura no ha tenido una vida sencilla. Repudiada por su tribu desde el momento de nacer, crece a la vez que desarrolla sus habilidades. Sobrevivir y hallar respuestas son las dos metas de esta intrépida cazadora.

POR ALEJANDRO CASTILLO



Aloy es una joven repudiada por su clan desde que llegó al mundo

vo común. No es nada sencillo concebir una aventura de mundo abierto, máxime cuando **el género está comenzando a generar ciertas dudas**. La potencia que ofrecen las consolas de esta generación ha dado paso a innumerables *sandbox* de toda indole. Ocurrió lo mismo la pasada generación, cuando los *shooters* se apoderaron del mercado popular. Dar libertad al jugador para decidir su propio camino **suena bien sobre el papel**, pero es una tarea realmente difícil de llevar a cabo.

Para empezar, el mundo **ha de ser coherente** con el entorno propuesto, acompañado de un diseño de niveles lo suficientemente variado como para no introducir al jugador en una rueda de hámster. La repetitividad va implícita en el propio género; **no existe *sandbox* que no repita esquemas jugables**. Simplemente han de introducir la suficiente variedad para que el desgaste sea lo menos notorio posible. Es algo que *Final Fantasy XV* y *The Witcher 3*, por ejemplo, realizaron realmente bien. Estaremos de acuerdo o no en el cómputo general, pero ambos son los títulos de mundo abierto perfectos para aquellas personas que detestan la libertad que ofrece el género. *Horizon Zero Dawn* propone un vasto mundo jugable dividido en diferentes zonas, cada una con un bioma diferente. Desde las montañas nevadas al noroeste, pasando por las áridas tierras del oeste y los frondosos bosques en el suroeste. Todo ello remozado con las **diferentes estructuras y mazmorras** que nos aguardan en nuestra travesía.

El contexto que rodea al juego es toda una incógnita. Sabemos que llegó un momento en el que **la civilización tal y como la conocemos hoy día se extinguió** y se perdió el control incluso de nuestro propio planeta. Siglos después, aquellos descendientes de los humanos supervivientes se adaptaron al terreno y formaron tribus para hacer de la vida un trayecto más sencillo en un tiempo en el que **el cazador se había convertido en la presa**. Controlaremos a Aloy, una joven que desde su nacimiento **ha sido repudiada** por su propia clan. Los motivos no los revelaré por prudencia, pero este hecho marca la infancia de la muchacha, quien desde niña debe aprender a sobrevivir por si misma. Sin la ayuda de sus más allegados, refina sus aptitudes de forma autodidacta, convirtiéndose al cabo de los años en una cazadora que ansía descubrir su propio destino.

La aventura no será sencilla, pues en el mundo acechan peligros no solo humanos, sino también mecánicos. Una de las señas de identidad de *Horizon Zero Dawn* es la presencia de toda una **fauna robótica.** Estas máquinas siguen un estilo similar al de animales reales, pero son cien por cien artificiales. Pese a las virtudes que aporta el hecho de estar construidas en acero, también **muestran debilidades** solo visibles a través de ojos expertos. Nuestra heroína necesitará darles caza y recoger objetos útiles para nuestro desarrollo personal mediante un **sistema de fabricación**: desde elaborar nuevas flechas, hasta conseguir versiones más poderosas de las herramientas; **Aloy es una superviviente,** y eso conlleva amoldarse a todas las situaciones en las que se halle..



cias a las conversaciones con los NPC amistosos. Algunas tribus no siguen unos ideales violentos y en más de una ocasión sus colonias serán un punto de encuentro en las que intercambiar recursos. Como si de una producción puramente rolera se tratara, al hablar con los personajes **nos aparecerá una rueda con múltiples opciones**. Preguntas con las que conocer nuestro entorno, consejos útiles para algunos animales en concreto, lugares donde aguardan tesoros de otro mundo... Serán una **fuente de información esencial.** Hablando de tesoros, algunas misiones nos recompensarán con mejoras útiles para nuestro personaje. Ya sea en forma de herramienta, recursos o planos de creación, merecen la pena para prepararnos ante los mayores peligros que aguardan en la trama principal. Aloy cuenta con hasta **tres árboles de habilidad** que podremos mejorar a medida que acumulemos puntos en la aventura. Al hacerlo, obtendremos ventajas y nuevos movimientos para el combate y para el día a día.

Esta mezcla post-apocaliptica, nómada y con tintes futuristas crea **un ambiente de lo más extraordinario** en lo visual. Atractivo como pocos, la idea que da forma a la totalidad está fuera de lo común. Quizá sea el misterio que rodea al conjunto el culpable de que muchos usuarios alejados del género muestren curiosidad por el proyecto. Aunque Guerrilla Games esté muy asociada a la marca *Killzone*, ***Horizon Zero Dawn* supone todo un soplo de aire fresco para su currículum**. ¿Eres un jugador de corte más tradicional? No te alarmes por lo desenfadado que puede parecer en un primer momento; el título está **lejos de ser sencillo**, además existen varios modos de dificultad a elegir dentro de la partida. Por si fuera poco, los paneles de información **son completamente ajustables;** se pueden ocultar los marcadores, la munición e incluso todos ellos para dejar una imagen limpia.

Esa atracción visual no solo es el resultado de un trabajo artístico sensacional, sino también del motor gráfico utilizado. "Decima" ha estado en boca de todos desde la pasada PlayStation Experience, donde el propio Hideo Kojima **confirmó su uso en** *Death Stranding*.

Horizon Zero Dawn es la gran apuesta de Sony para el presente año. Guerrilla tiene una oportunidad única de demostrar a su público que son mucho más que unos hábiles desarrolladores. Parece que han sido capaces de ofrecer una experiencia lejos de su zona de confort y de poner sobre la mesa **una propiedad intelectual de gran potencial.** Será a partir del día 1 de marzo cuando por fin salgamos de dudas, pero por el momento no puede prometer más y mejor. También es cierto que generar grandes expectativas es peligroso.

En cualquier caso, afilad vuestras flechas y preparad los carcajs, Aloy nos espera en una aventura que puede convertirse en una de las sensaciones de la generación.

Mediante un utensilio que recibiremos avanzando en la trama, tendremos la posibilidad de **cambiar el comportamiento de un animal** específico para que sea amistoso en nuestra presencia. Además de combatir contra nuestros rivales, **podremos utilizarlos de montura** para navegar por el juego. Llegar a esta situación requiere cierta preparación y habilidad, pues debemos encontrar un ejemplar que se encuentre desviado de la manada. Al aproximarnos sigilosamente se nos abrirá un menú contextual en el que elegir qué hacer con él. Ya sea abatirlo o convertirlo, **el sigilo es una faceta de gran importancia en el esquema jugable.**

No somos un soldado preparado para todo lo que nos echen. A veces, desviar nuestra ruta o pasar desapercibidos **es clave para el éxito de nuestra misión**. Aloy cuenta con diferentes *gadgets* que sirven para crear distracciones y oportunidades de emboscada. Resalta el tirachinas, el cual puede lanzar unas pequeñas bolas explosivas que, al impactar, emiten un sonido agudo que espanta a los animales de alrededor. Aunque pueda tener capacidad destructiva si se usa debidamente, prácticamente todas las armas a nuestra disposición tienen **dos perfiles diferentes**: disuasorio o letal. Esto permite al jugador adaptarse a las variadas situaciones a las que se enfrenta.

Pero **¿de dónde salen todas estas bestias? ¿Por qué la humanidad ha llegado a este punto?** Durante la búsqueda de Aloy encontraremos respuestas a estas incógnitas, pero lo cierto es que algo turbio aguarda bajo la superficie apocalíptica del mundo. A lo largo de nuestra travesia, podremos indagar en el trasfondo del título gra-

Mejor en PS4 Pro

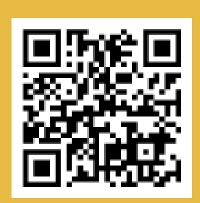
Guerrilla Games ha aprovechado las capacidades de la nueva versión de la consola para ofrecer una experiencia aún mejor en términos gráficos, ya sea para poseedores de una televisión 4K o Full HD.

HORIZON
ZERO DAWN



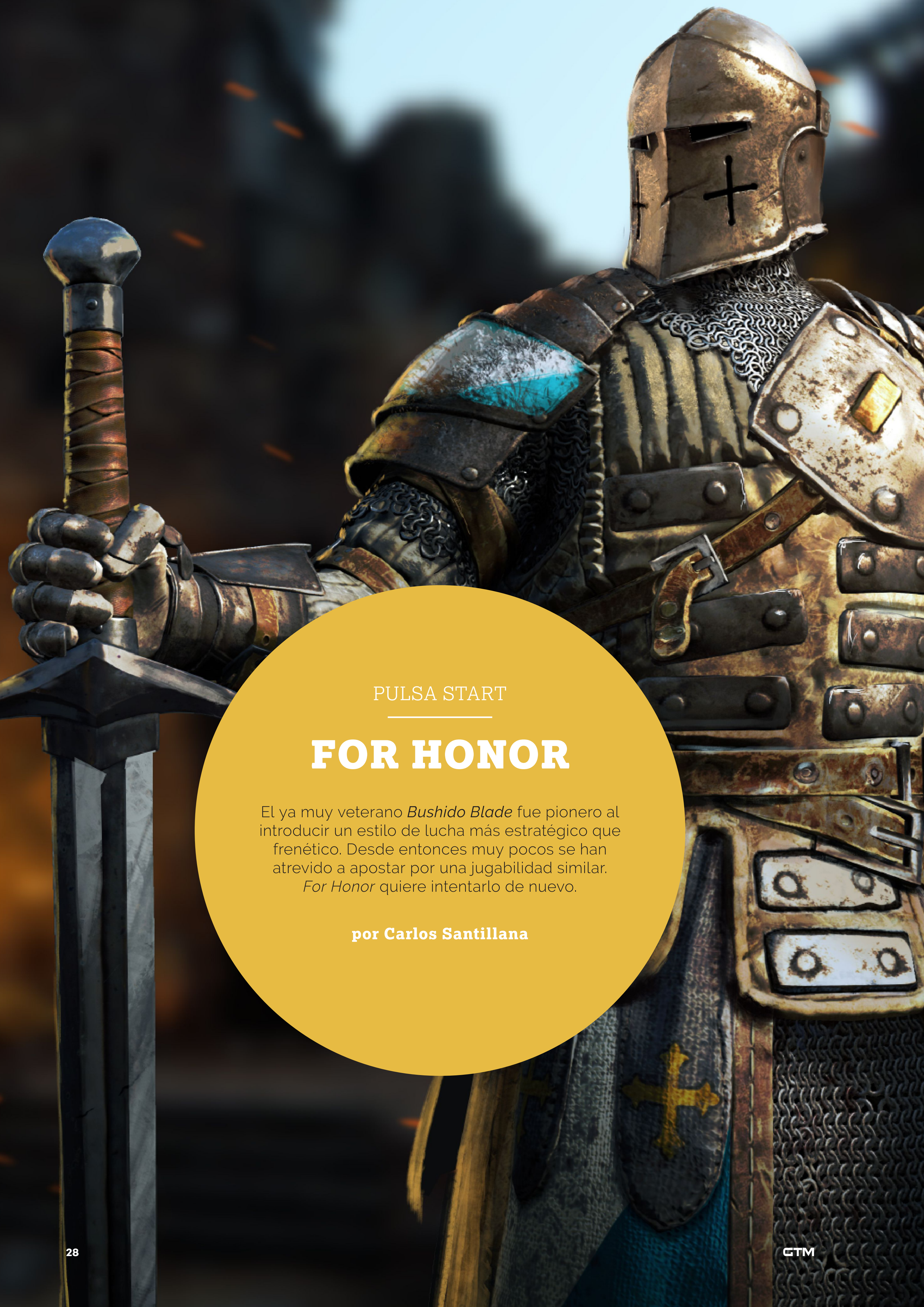
Lanzamiento
1 de marzo 2017
Desarrolla
Guerrilla Games
Género
Aventura/RPG
Plataformas
PlayStation 4

NOTICIAS



Conoce tu entorno

Charlar con los diferentes aldeanos nos dará nuevas oportunidades de descubrimiento en el mapa, además de ahondar en el trasfondo del mundo.



PULSA START

FOR HONOR

El ya muy veterano *Bushido Blade* fue pionero al introducir un estilo de lucha más estratégico que frenético. Desde entonces muy pocos se han atrevido a apostar por una jugabilidad similar. *For Honor* quiere intentarlo de nuevo.

por Carlos Santillana

Los plazos de redacción, maquetación, edición, y el tiempo necesario para imprimir y distribuir la revista, junto con **la falta de un código para evaluación** no recibido por parte de Ubisoft, nos ha obligado a realizar un avance de *For Honor* en este número. Cuando lo tengáis en vuestras manos, ya habrán pasado entre dos y tres semanas desde su lanzamiento. Por suerte, las *betas* que se han podido disfrutar previas a su lanzamiento han sido lo bastante completas como para poder conseguir unas primeras impresiones muy válidas.

En la antigüedad, durante el periodo de la Edad Media, en los tiempos de caballeros y castillos, los combates y las grandes guerras estaban a la orden del día. La fijación del hombre por **forzar sus creencias al resto de seres humanos** ha sido un motivo demasiado recurrente en estos conflictos, así como el mismo afán básico de la conquista y dominación.

En estos conflictos la forma de combatir del hombre era muy cruda y directa. Normalmente podía ser suficiente con herir a su rival, ya que una herida mermaba considerablemente sus capacidades y era la forma más habitual de acabar muerto en una época tan precaria. Es por ese motivo que esa lucha descerebrada y fanática que tantas veces hemos visto en películas y videojuegos **suele distar bastante de lo que era un auténtico combate entre guerreros de la antigüedad**.

Teniendo en cuenta que la menor herida podría ser nuestra perdición, el combate podría pasar sin muchos problemas como una buena metáfora de una partida de ajedrez. Estudiar los movimientos del rival para aprender cuándo podemos atacar era con seguridad **mucho más decisivo** que la fuerza bruta. Tanto la defensa como el ataque estaban estudiados al milímetro. Todas esas grandes armaduras y cualquier mínimo detalle de las armas estaban ahí por una razón. Y el guerrero que las porta no los llevaba sin motivo.

Ya existen series de documentales que han mostrado y estudiado las formas de combatir de estos guerreros con mucha precisión, así que no le vamos a dedicar más tiempo. Lo importante es **dejar claro que es una forma de lucha muy pocas veces reflejada en el mundo de los videojuegos**. Algo que justamente buscaba conseguir *For Honor*. ¿Lo ha conseguido? Pues hay que admitir que por lo menos **ha sido un buen intento.**

Juramento de Honor

Desde el anuncio de *For Honor* en aquel distante E3 del 2015, la comunidad se ha permitido el lujo de soñar con las posibilidades. Algo que quizá no deberíamos hacer desde la **decepción generalizada** que supuso *No Man's Sky*. En cualquier caso, no creo que podamos evitar el hacernos ilusiones con lo que podemos llegar a esperar de los títulos que presentan.

En el caso de *For Honor* ni siquiera hacía falta echar demasiada mano a la imaginación. Lo que nos mostraron en aquellos vídeos estaba muy claro: **combates donde primaba sobre todo la táctica y la estrategia**, por supuesto con su consabida dosis de habilidad.

A fin de cuentas, hemos de recalcar lo que se ha comentado anteriormente sobre la naturaleza del combate en la antigüedad. En cambio, las sensaciones que han ido dejando las *betas* **han sido bastante diferentes.**

Durante el transcurso de esas pruebas ha sido posible catar con bastante profundidad lo que será el modo más importante del juego: **el multijugador.** A pesar de contar con una campaña, no son muchos los que le habían puesto el ojo a *For Honor* con la única intención de jugar su modo historia. Un modo que hay que admitir que **luce bastante bien**, pero que como ocurre con gran cantidad de títulos enfocados al multijugador, se ha visto **eclipsado** casi por completo por sus modos *online*. Claro que incluso la propia campaña de promoción se ha enfocado casi en exclusiva en este formato.

Para participar en el modo multijugador es necesario elegir uno de los tres bandos disponibles: caballeros, vikingos o samuráis. Pero el juego ya aclara que **eso no significa que no podamos usar personajes de otras facciones**. De hecho, también menciona que **los grupos de jugadores pueden estar compuestos por personajes de cualquier bando.** Esta elección sirve para que nuestros actos se reflejen en la posibilidad de que se puedan conquistar o perder nuevos territorios en cada ronda de juego multijugador.

Este estilo tan liberal se ha creado así debido a que sería "muy restrictivo" poder utilizar y combatir sólo con héroes de tu mismo grupo. Con tres bandos y cuatro héroes disponibles en cada uno, limitarlo sólo a ellos quedaría un tanto escaso. Sin embargo, personalmente creo que **le resta mucha personalidad al título**. La amalgama de luchadores que se crea sólo permite distinguirlos entre ellos por el color que diferencia atacante y defensor de una partida: naranja y azul. Poder jugar con un

Tres facciones

Caballeros, samurais o vikingos, la verdad es que básicamente son muy similares; incluso tienen habilidades comunes. Aún así cada héroe cuenta con sus propias habilidades y rasgos que lo hacen único.



Un caballero contra un samurái ¿Quién ganará?

POR CARLOS SANTILLANA

A pesar de haber tres facciones, podremos hacer grupos mixtos



héroe que no pertenece a tu facción, o que incluso no haya ni uno solo presente en el equipo, **no consigue engancharte en el propósito de la conquista de territorios**. Una función que sólo miraremos para comprobar si hemos completado alguna misión disponible.

Y ya que estamos hablando de **los equipos y bandos**, hay que mencionar sus modos de juego. A pesar de que han intentado otorgarle variedad de posibilidades, la realidad es que **todos se limitan a matar a los héroes enemigos, excepto en el modo dominación.** Es la forma de juego más popular, porque añade el mayor número de usuarios (cuatro contra cuatro) y más posibilidades, además de tener que estar pendiente de los puntos de control del mapa así como de los héroes enemigos.

Estos mapas cuentan con tres zonas a controlar, dos a cada lado de forma más o menos simétrica, y una zona central: la única por donde transitan nuestras tropas NPC. Conquistar estos lugares es **extremadamente importante,** ya que además de acumular más puntos para la victoria final, permite poner "en ruptura" al equipo rival si controlamos los tres. En este estado no se pueden revivir a los héroes.

A pesar de que la mecánica de ruptura puede dar mucho juego, **la conquista de los puntos a menudo está más cerca de un *corre que te pillo* que de una lucha honorable**. En especial los puntos de los lados, donde es suficiente con estar presente sin que los héroes enemigos se materialicen durante una cantidad de tiempo mínima. Pensado posiblemente con la idea de que no se pierda demasiado tiempo en las conquistas, deja la sensación de que **apenas tienen valor de forma individual**, puesto que nada más salir de la zona puede llegar un enemigo y reconquistarla antes de que tengamos tiempo de volver. Creo que la calidad de su jugabilidad habría mejorado—por ejemplo— si los héroes pudieran reclutar a varios de nuestros soldados NPC para que nos ayuden, y que fuera posible dejarlos de guardia en estas zonas para que al menos la conquista no fuera inmediata. Quizá incluso estos soldados NPC se convirtieran en una especie de guardia de honor que soportara un poco más de daño, ya que normalmente mueren al instante.

La muerte instantánea de nuestros aliados **tampoco me ha terminado de convencer del todo**. Nuestro daño es total y el daño que nos pueden ocasionar a nosotros es mínimo. Las matanzas que se generan en la zona central son casi más típicas de un *musou*, y para los héroes

Multijugador

—

El núcleo de *For Honor* reside en su multijugador, con montones de mejoras y personajes a desbloquear. La campaña parece interesante, pero con unas seis horas de duración es más un aperitivo antes de meterse en los modos online.

no supone más que una forma de ganar renombre/ experiencia o recuperar salud en el caso de tener una habilidad concreta. **Una vez más parece encaminado a no perder tiempo.**

Todo en *For Honor* nos quiere llevar hacia el mismo destino: **el combate contra otros héroes**. El punto clave donde han buscado crear ese componente táctico que ya hemos mencionado anteriormente, y que a fin de cuentas es el alma del juego.

Mucho más que machacar botones

Lo primero que aprendemos en *For Honor* es que hay dos formas de combate: libre y en guardia. En la forma libre ganamos velocidad, pero perdemos precisión, posibilidad de bloqueo y el acceso a gran cantidad de habilidades. Se usa principalmente para ir de un lado a otro y combatir con NPCs. En guardia perdemos mucha velocidad, pero mejora mucho nuestra capacidad de combate.

Manteniendo la postura de guardia tendremos que elegir la dirección de nuestros ataques. Usando el *stick* derecho (al menos en consolas) cambiamos el ataque a derecha, izquierda y superior. Esto es muy importante, ya que el *stick* derecho **también se usa para bloquear estos ataques**. Una genialidad táctica que supone el comienzo de un potencial estratégico en los combates digno de mención.

Combinando el ataque rápido con el fuerte podemos crear combinaciones de ataques. Es posible cambiar la dirección del golpe en mitad de una combinación. Se puede amagar el ataque fuerte para engañar al rival. Podemos empujarlo, intentar tirarlo al suelo, aturdirlo, romper su defensa... **Montones de posibilidades** que además difieren según nuestro héroe, ya que hay algunos que están especializados en algún tipo de función.

Estos personajes se dividen más o menos de forma similar en cada bando. Un héroe de asalto, o vanguardia, que vendría a ser el más ofensivo de todos. Otro tipo tanque más lento pero con mejor defensa. Uno rápido y frágil (asesino) pero con más tipos de habilidades que el resto. Y finalmente un héroe con un arma de larga distancia tipo lanza, una especie de hibrido entre las otras clases.

Cada héroe es tan único que es necesario aprender a manejarlos de forma individual, algo que tendremos que hacer aunque no queramos, porque la posibilidad de manejarlos y personalizarlos pasa por adquirirlos previamente usando la moneda del juego (el acero). Y absolutamente todo lo que ganamos en combate, excepto el acero, **se dedica por entero a la mejora exclusiva de ese héroe**. Unas mejoras que además son extremadamente importantes, ya que con la experiencia acumulada va subiendo el nivel del héroe y le permite tener acceso a nuevas habilidades de nivel de entre las cuatro que puede llevar. Pero sobre todo por adquirir nuevo equipo. Seis partes de los protagonistas que se pueden cambiar para mejorar y adaptar sus características a nuestro estilo de juego.

Finalmente, merece destacarse la mecánica de la venganza. Una habilidad que se va llenando si estamos en inferioridad numérica y que supone una mejora sustancial para el héroe. Más vida, más rapidez, más resistencia, además de aturdir momentáneamente a los rivales. Un intento de evitar lo inevitable: que los combates honorables que profetizaba el juego sean más bien un caos absoluto.

Victoria antes que virtud

Pues sí. Me temo que a pesar del ingenioso sistema de combate ideado para *For Honor* en pos de una lucha más justa, la realidad es que la picaresca y la búsqueda de la victoria a cualquier precio **se imponen por un amplio margen**. No importa que un héroe en inferioridad numérica pueda activar la venganza, la gente no tiene reparos en ir dos, tres o hasta cuatro contra uno. La comunidad ha aprendido que es muy probable que muera antes de que llegue siquiera a activar la venganza, o que aunque lo haga la inferioridad numérica se siga imponiendo.

Ataques por la espalda y huidas al mínimo indicio de una derrota es el pan nuestro de cada día en *For Honor.* Algo que no creo que vaya a cambiar en la versión final. Y aunque era algo de esperar, ya que la comunidad siempre suele anteponer la victoria a la diversión, creo que pocos esperaban que prácticamente todos los combates se resolviesen siempre usando la superioridad.

He tenido la suerte de jugar **algunos combates realmente épicos** en *For Honor,* donde con una venganza he podido dar cuenta de todos mis rivales presentes. O en partidas que parecían perdidas se ha llegado a poner en ruptura y posteriormente eliminar el equipo rival. **Unas victorias en las que gritas como un vikingo que festeja en el salón comunal tras un combate.** Por desgracia para mí, se han tratado de casos muy aislados.

El remate de la incertidumbre que me deja *For Honor* es su inquietante parecido al esquema de juego de un *free to play*. Un estilo de juego muy centrado en el multijugador donde prácticamente todo se debe desbloquear obteniendo la moneda interna del juego. Por lo que necesita de mucha dedicación, o echar mano de los micropagos. Esperemos a ver cómo se desarrolla *For Honor* una vez empiece el juego real, y si la comunidad es capaz de perdonarle sus fallos a favor de sus virtudes.

FOR HONOR



Lanzamiento
22 de febrero 2017
Desarrolla
Ubisoft
Género
MOBA
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
Multijugador
Online

NOTICIAS



¿Honor?

Por muy honorables que queramos ser, la mayoría de las veces nos atacarán (y atacaremos) con superioridad numérica; el ataque por la espalda como aliados.





SOMA

_tización

SOMA, lejos de ser un videojuego de miedo al uso, invitará a reflexionar y a cuestionar ciertos aspectos de la vida como, por ejemplo,el verdadero sentido de la identidad y de la propia existencia.

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

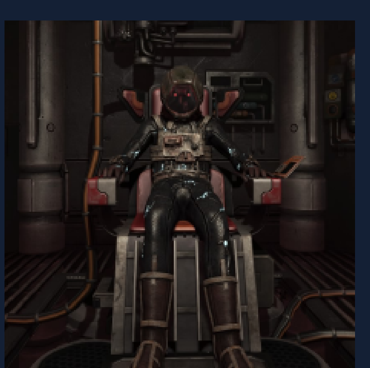
A dia de hoy pocos son los aficionados a los títulos de terror que desconocen la existencia de Frictional Games, una pequeña desarrolladora independiente ubicada en Suecia cuya labor con ***Amnesia: The Dark Descent*** supuso la redefinición del género. Gracias a este título consiguieron labrarse un nombre en el mundillo, así como situar algunos de sus títulos a la altura de verdaderos triple A y, por supuesto, **inspirar a otros tantos que vinieron después.** Sus distintos juegos se caracterizan por unas mecánicas que, si bien son sencillas en apariencia, resultan extremadamente efectivas a la hora de experimentar la inmersión del usuario: vista en primera persona centrada en la exploración y enemigos a los que no podemos hacer frente, obligándonos a huir o a escondernos constantemente.

SOMA, una de sus más arriesgadas apuestas, se mantiene fiel a esta esencia que se ha convertido en una seña de identidad. Pese a todo, el título se queda en tierra de nadie, posicionándose en un lugar intermedio entre los *survival-horror* y, por definirlo de alguna manera, las aventuras interactivas. Normalmente, esto podría considerarse como un punto negativo, pero *SOMA* **necesita beber de ambos enfoques en pos de ofrecernos una invitación a la reflexión** de cara al mensaje y a la idea que nos presenta.

Una vez sumergidos en este universo, veremos a través de los ojos de Simon Jarrett, un joven canadiense víctima de un accidente de tráfico donde una de sus compañeras de trabajo falleció y en el que, pese a su suerte, quedó sentenciado. Dada su condición y a los daños cerebrales irreparables ocasionados en dicho suceso, la esperanza de vida de Simon se redujo a tan sólo unos meses si no lograban dar con el tratamiento adecuado.

Sin ningún tipo de expectativa, el protagonista decide acceder voluntariamente a un **experimento donde escanearán y almacenarán su actividad neurológica para someterla a un estudio exhaustivo** que servirá como base a un tratamiento adecuado a su caso. Una vez terminado el proceso el resultado no podría ser más desolador: Simon se encuentra solo en unas instalaciones que distan mucho de parecerse al lugar en el que se encontraba hace un momento, a excepción de la máquina de escaneo. El desconcierto se apodera de nosotros dando pie a la primera cuestión: «*¿Dónde demonios estoy?*» .

Poco después descubriremos que el planeta fue arrasado por un cometa. Eliminó cualquier atisbo de vida en la superficie, y estas instalaciones quedaron como el último reducto de vida, aparentemente, en la Tierra. La confusión sigue expandiéndose al ser conscientes de que esta catástrofe ha ocurrido un siglo después de nuestro último recuerdo. Dichas revelaciones harán la experiencia más aterradora si cabe. Lejos de sentirnos amenazados o con el tiempo en nuestra contra, la sensación que prima es la soledad… La nada. Esta «nada» permite tomarnos con calma nuestra investigación personal de las instalaciones para comprender lo grave de nuestra situación. No obstante, **el contraste entre libertad y opresión estará presente de principio a fin**. Inevitablemente, tras esta reflexión, entra en escena la segunda cuestión: «*¿Qué ha ocurrido durante el escaneo?*».



¿Qué nos convierte en seres humanos?

SOMA no es una historia más en la que queda reflejada cómo los distintos protagonistas se cuestionan esta pregunta, sino que además quiere hacernos parte activa en ella. ¿Qué nos hace ser lo que somos? ¿Tal vez nuestra parte orgánica o quizá nuestro raciocinio? ¿En qué nos convertiríamos si todas las cualidades por las que nos caracterizamos se trasladaran a una máquina?

No tardaremos mucho en ser conscientes del cambio en nuestro interior: al acercarnos tanto a los distintos *buffers* de datos repartidos en diferentes estancias como a maquinaria fuera de servicio, seremos capaces de escuchar las grabaciones de audio que tengan almacenadas en su memoria. Algo inusual, ya que no contamos con herramientas para ello. Tercera pregunta: «*¿Cómo he hecho eso?*».

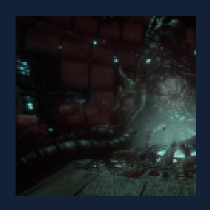
A diferencia de otros títulos donde las acciones poco licitas hacia otros personajes suelen ser un nexo de unión entre un punto y otro de la historia mediante el cual completaremos un nivel o reuniremos determinados recursos sin importar lo que hagamos, ***SOMA*** **nos hará dudar de nuestras decisiones, sobre todo de aquellas más cuestionables**. Siendo esto lo más importante, creará cierta empatía que permitirá considerar nuestros actos *a posteriori*. Ya no de cara a la trama del título, sino a nuestra propia experiencia personal.

En nuestro camino encontraremos un robot conectado a un panel de mando. Este trozo de metal se alimenta de su energía y lo deja inservible. ¿La solución? Desconectarlo. **De manera previsible, nos pide que no lo hagamos pero… ¿qué más da?** Es tan sólo un cúmulo de cables y necesitamos usar los controles. No obstante, no será la única situación que tambalee los cimientos de lo que creemos saber: otra de las máquinas asegurará ser un humano, rogándonos avisar a alguien para que le ayude, ya que está herida a la par que nos facilita su nombre y otros tantos detalles. Sin embargo, y completamente confundidos ante el ritmo que toma la conversación, tocaremos el hecho de que es un robot: nuestra «ceguera» le enfadará. A tan solo unos metros veremos un cadáver cuya descripción es exactamente la que dicho robot nos comentó, incluyendo su nombre. ¿Casualidad?… Tras investigar la zona y agotar todas nuestras opciones nos vemos en la tesitura de activar un mecanismo para salir de ahí. Al hacerlo, los gritos y súplicas resonarán en la sala. Agonizante, pedirá que paremos. Sufre un dolor que no debería experimentar en su condición… pero es nuestra única vía de-

> “ LA REALIDAD ES AQUELLO QUE, INCLUSO AUNQUE DEJES DE CREER EN ELLO, SIGUE EXISTIENDO Y NO DESAPARECE

SOMATIZAR

Convertir los trastornos psíquicos en síntomas orgánicos y funcionales



Salvadores o verdugos

La trama de *SOMA* es atípica de principio a fin. No hay elecciones buenas o malas, sólo una historia que se presenta ante nosotros y en la que, lo queramos o no, seremos protagonista

escape y, a fin de cuentas, es tan solo una máquina cuya información pertenecía a otra persona… ¿verdad?

Llegados a este punto, creo que el título de *SOMA* **fue una elección más que consciente por parte de la compañía**: el trastorno de somatización, también conocido como «histeria crónica» o «síndrome de Briquet», es un diagnóstico psiquiátrico aplicado a pacientes que se quejan crónica y persistentemente de varios síntomas físicos que no tienen un origen físico identificable. Sin duda, las piezas de los sucesos experimentados durante esas horas de juego **van encajando por sí solas.**

Casi sin esperanza de encontrar a alguien más vivo a estas alturas, una voz femenina nos hará recuperar la fe de hallar a otros supervivientes que nos expliquen la situación. Mas será en vano: **Catherine no es un «ser humano»**, sino otra de las inteligencias artificiales que han tomado forma física gracias a las máquinas. Este personaje, así como las conversaciones que mantendremos con él, servirán como punto de inflexión antes de estamparnos contra nuestra realidad. Más tarde, y como consecuencia de un imprevisto, nuestros ojos verán el mundo tal y como es: nuestras manos estarán recubiertas de un exotraje, en el lugar de nuestros ojos se encontrarán dos pilotos rojos y, siendo este el desencadenante de la realidad, seremos conscientes de que ya no necesitamos respirar para sobrevivir.

Asimismo, conoceremos detalles sobre el proyecto que tenía entre manos Catherine: **el ARCA**, el cual consiste en el lanzamiento de una estructura al espacio en cuyo interior estarán almacenados los «últimos humanos supervivientes» o, al menos, en su forma digital.

> “
> ¿CÓMO SALVAR A LA HUMANIDAD CUANDO NO QUEDA NADIE VIVO A QUIEN SALVAR?

A raíz de esto nos veremos aplastados por las siguientes cuestiones: *«¿Quién soy?»* y, la más dura de todas, *«¿Qué soy?»*. Simon Jarrett está muerto: tan sólo somos una copia del mismo. Casi perfecta sí, pero una copia a fin de cuentas. Pese a que el propio protagonista no termina de entender que en sus cambios de cuerpo no está transfiriéndose sino copiándose, el jugador es testigo de ello. Tanto Catherine como Simon **tienen un objetivo en común**, pero solo ella parece entender cuál será el resultado una vez lo alcancen. Pese a todo, Simon siente y padece tal y cómo lo haría su



versión de carne y hueso; ahí es donde nace uno de sus conflictos y su falta de entendimiento.

Siendo plenamente conscientes de esto, es nuestra labor **decidir qué opción elegir ante los nuevos dilemas que saldrán al paso:** ¿dejo vivir a mi copia anterior, gracias a la que he llegado a este punto o la elimino. ¿Evito así que se vea solo, desamparado y pensando que el proceso ha fallado? Una vez más, la reflexión se trasladará al jugador. Se obvia el papel del protagonista, relegado a ser un mero puente entre nosotros y lo que la idea que nos quiere transmitir el título.

SOMA **se recrea en los contrastes y las sensaciones que pueden producir estos**. Cuanto mayor sea la cantidad de información que poseamos, más crecerán las dudas sobre si hicimos o no lo correcto, tan seguros bajo el desconocimiento real de los eventos, en un momento anterior.

Como contrapunto a nuestros dos protagonistas estará el WAU, una inteligencia artificial encargada de la protección y preservación de la vida. No obstante, sus funciones entran en conflicto en el mismo momento en que la sociedad queda arrasada y ya no hay criaturas a las que salvaguardar.

Dicha IA es la responsable de las diferentes abominaciones que tratarán de impedir nuestro éxito. Sin embargo, tal y como descubrimos en una de las escenas en las que Simon es atrapado, **estos seres no buscan eliminarnos:** una vez alcanzado, nos inducirán un coma que nos llevará a una recreación virtual de un mundo perfecto en el que la mente de las «víctimas» podrá vivir sin preocupaciones y experimentarán una felicidad plena en un mundo ideal. Antes de esto, nuestra percepción del WAU se limitaba a una inteligencia artificial errática. Un programa que hacía gala de su mal funcionamiento al dar vida a aberraciones repletas de conectores, ventiladores y sistemas automatizados en los que los pobres supervivientes sufrían una agonía sin fin. **En verdad, nunca dejó de proteger la vida**.

Mientras que el proyecto de Catherine apuesta por una supervivencia del «psique» bajo un entorno digital mediante un elemento físico, el WAU **aboga por una más ligada a la existencia física asistida por elementos digitales,** aunque totalmente distorsionada y alterada. Algo comprensible si tenemos en cuenta que es un programa, por lo que se escapa a su entendimiento conceptos como el de «ser humano» o «la vida» como tal. Aunque cuestionable en sus formas, una vez contamos con una visión global, podemos afirmar que el WAU no ceja en su empeño de cumplir las funciones para las que fue creado.

De hecho, la aparición de Simon es producto de este «mal» funcionamiento. Si existimos en este tiempo es gracias al WAU. No obstante, es considerado nuestro mayor enemigo durante la aventura.

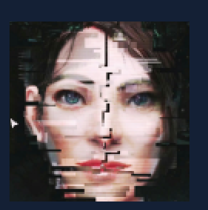
Nuestra última elección relevante, una vez más de cara al jugador y no a la historia, cómo no, incluirá este elemento en su ecuación: ¿destruimos el WAU y negamos al planeta una segunda oportunidad o le dejamos operativo, aún sabiendo la clase de entes que seguiría dando a luz? La primera opción asegura la supervivencia de lo que en algún momento fue el ser humano, representado por los habitantes de la estación, limitados a un plano digital y que se perderán en el espacio mientras el planeta termina por consumirse. La segunda opción, quizá, supondría una nueva etapa para la Tierra, permitiendo que el WAU termine entendiendo el proceso a realizar y, tal vez en un futuro lejano, dé pie a la existencia de los sucesores de quienes fueron los últimos seres vivos como tal hasta el momento. Eso supondría una nueva era evolutiva en la que las máquinas y los elementos orgánicos sean uno.

“

EL SECRETO DE LA EXISTENCIA NO CONSISTE SOLAMENTE EN VIVIR, SINO EN SABER PARA QUÉ SE VIVE

SOMA es **capaz de transmitir una serie de ideas y conceptos sin necesidad de mostrarlos en pantalla**. Es un cóctel del que disfrutar en nuestro fuero interno, reflejo de los caminos que hayamos elegido unos y otros para conseguir un fin casi similar. Y todos ellos serán igual de válidos mientras los experimentemos más allá de la pantalla. No busca darnos un resultado, sino una serie de ecuaciones en las que las incógnitas dependerán de nosotros mismos.

Así pues, y llegados al final de la lectura, sólo nos queda lanzaros una última pregunta... **¿Cuál consideráis que es el verdadero significado de la existencia?**



Catherine

Con un carácter basado en el razonamiento y el pragmatismo, entiende perfectamente su lugar en el mundo, cuya existencia está limitada a un grupo códigos creados a partir del escáner cerebral de la Catherine original y con la única meta de conservar y transferir una copia de esa información de tal manera que «sobreviva», junto al resto de «supervivientes humanos», gracias al proyecto ARCA. Para ella, la esencia se mantiene , ya que sólo se sustituyó un hardware orgánico y con fecha de caducidad dadas las condiciones de la Tierra por otro mecánico.



DESCUBRIENDO EL

mito yokai

Están más de moda que nunca. Con la llegada de *Nioh* a las filas de nuestra colección, nos apartamos de los mandos para descubrir qué hay detrás de estas interesantes criaturas de la mitología japonesa, que a día de hoy sigue inspirando a autores y creadores.

POR JUAN TEJERINA

Ánimas que vivían en el interior de cualquier cosa

Apariciones, espíritus, demonios o simples monstruos. Los *yokai* llevan generaciones visitándonos a través de los videojuegos, pero nunca nos hemos parado a descubrirlos con detenimiento. **A entender qué son, de dónde vienen, y por qué son tan interesantes**. Te invito a un pequeño viaje donde descubriremos a estas fascinantes criaturas del folclore japonés.

Con la llegada de *Nioh* al mercado, los *yokai* vuelven a una primera línea de batalla donde su presencia y relevancia son notables. Sin embargo, *Nioh* no es el primer juego en recurrir a estas figuras. Es posible que —dada la nomenclatura— el primer titulo que venga a tu mente sea el de *Yokai Watch*, pero si miras un poco más atrás seguro que recuerdas *Okami*, donde tomábamos el control de Amaterasu. Sin embargo, hay más apariciones de estas criaturas en otros titulos de mucha relevancia.



El archiconocido Kappa

Aunque en la imagen de la derecha podemos ver una de las primeras —y temibles— representaciones de un Kappa, tan sólo hay que echarle un vistazo al afable Capitán *(Animal Crossing)* para darnos cuenta de lo mucho que ha ido evolucionando el mito desde lo terrorífico a lo adorable.

En *Animal Crossing* conocemos al Capitán, una suerte de curiosa tortuguita con pico. Sin embargo, **en inglés responde al nombre de Kapp'n** y —junto con su curiosa apariencia—, no es difícil percatarse de que se trata de **un *Kappa***: uno de los muchísimos yokai que conforman la mitología japonesa. Podemos ir a *Super Mario 64* para acordarnos de **los Whomp**, esas enormes masas de cemento con dientes y ojos que gustaban de lanzarse sobre nosotros. Estos enemigos están inspirados en el *Nurikabe*, una suerte de muros demoniacos que impedian a los viajeros viajar de noche; un *yokai* que —además— **está muy presente en *Nioh***. Podemos desviarnos un poco hacia su padre espiritual, *Dark Souls*, para darnos de bruces con *Quelaag*, la bestia con una mitad femenina y otra de araña que también responde al nombre de *jorogumo* en la mitologia nipona. Podríamos jugar a pronunciar *Akaname* y esperar a ver qué imaginas, pero sería más sencillo hablarte de **una criatura de larguísima lengua que acostumbra a colarse en los baños para lamer la suciedad**. Así dicho da un poco de *asquete* ¿pero qué te parece si nos acordamos del entrañable ***Lickitung***? ¿Lo recuerdas? ¡Al pokémon también le gustaba limpiar! Podriamos continuar con esta lista y hablar de la saga *Persona* o incluso de *Majora's Mask*, donde *Aka Manto* (un *yokai* que sale del retrete) nos espera en la posada de Ciudad Reloj; sin embargo, el objetivo de este articulo es **aprender un poco más sobre los *yokai* más allá del videojuego.**

POR JUAN TEJERINA

¿QUÉ ES UN YOKAI?

Conocer a los yokai no es tarea sencilla



Onmyodo, la magia del Onmyoji

Los *Onmyoji* eran los magos de la época, invertían sus conocimientos en lo esotérico, la adivinación y en proteger la ciudad de los *yokai*. Para ello, podían invocar a los *shikigami*: espíritus protectores.

El término *yokai* es demasiado extenso y amplio como para poder ajustarnos a una descripción muy precisa. Es **tan amplio** que puede utilizarse para hablar de toda clase de seres sobrenaturales de índoles y naturalezas de lo más dispares. Buenos, malos, neutros… **clasificarlos es muy difícil.** Algunos tienen apariencia zoomórfica, mientras que otros parecen ser humanos. Otros, sin embargo, lucen como una mezcla de ambos.

A pesar de su apariencia, los *yokai* no son humanos, ni animales, ni híbridos: son *yokai*. Y esto implica que en general suelen verse por encima de los humanos, con lo que sus actos, voluntades y moralidad quedan siempre a un nivel diferente del nuestro. Esto les puede llevar a conflictos con nosotros, y no dudarán en hacernos la vida imposible si les apetece. Para combatir los caprichos de los *yokai*, los monjes budistas aprendieron a dominar **un tipo de brujería** que responde la nombre de *onmyodo*.

Si has jugado a *Yo-Kai Watch*, sabrás que estas apariciones tienen por costumbre **poseer a personas u objetos** de acuerdo a sus propios fines. Es por ello que no es raro —según la mitología nipona— encontrárselos viviendo entre nosotros en perfecta armonía. Sin embargo, los hay que prefieren vivir lejos de la humanidad. Aquellos que viven entre nosotros, llegan a engendrar descendencia que acaba conociéndose como *han'yo*: humanos mitad demonios. Antes de entrar en detalle sobre sus variantes más comunes, lo más interesante es comenzar por el principio; ¿de **dónde** surgen estos seres?

ESPÍRITUS BUENOS Y ESPÍRITUS MALOS

Tendríamos que remontarnos a un concepto ancestral, antiguo y común a muchas culturas: **el animismo.** De acuerdo con los animistas, existían pequeños espíritus en el interior de todas las cosas. Los japoneses lo llamaban *mononoke*, y se creía que estos espíritus albergaban en su interior **toda clase de emociones**. En caso de que el espíritu fuese pacífico, hablábamos de un *nigi-mitama*, capaz de traer la **buena fortuna**. Si el espíritu tenía poco de amable, hablamos de un *ara-mitama*, que traía **desgracia y enfermedad** entre otras cosas. Por supuesto, la inquebrantable esperanza de la humanidad en revertir todo mal seguía presente, y los nipones pensaban que a través de un ritual llamado *chinkon* podían convertir a un *ara-mitama* en un *nigi-mitama*.

Los antepasados de la gente e incluso animales y elementos de la naturaleza podían llegar a ser considerados *nigi-mitama*, que tarde o temprano **acabarían convirtiéndose en deidades protectoras** a las que rendir culto. A su vez, la gente intentaba realizar rituales que impidiesen a las entidades negativas continuar con su maldad. Y así, poco a poco, los *yokai* se fueron conformando como el resultado de aquellos *ara-mitama* que no pudieron ser reconducidos.

La humanidad continuó evolucionando y encon-

trando cada vez menos motivos para creer en lo sobrenatural. Llegó todo a un punto en el que los *yokai* comenzaron a aparecer en pinturas, convirtiéndolos en dibujos y suavizando poco a poco **su naturaleza temerosa**. A partir de la edad media, se les comenzó a utilizar como elementos de entretenimiento.

Fue en concreto en **el periodo Edo** cuando los *yokai* comenzaron a tener una apariencia más generalizada y menos dada a la libre interpretación. Por todo el país comenzaron a proliferar una serie de comercios denominados *Kashi-hon* donde **podías alquilar un libro** en lugar de comprarlo; dado que estos bienes eran muy caros. De este modo, gracias a las diferentes publicaciones sobre la temática, el público nipón comenzó a forjar una serie de imágenes relacionadas con estas ánimas. Y así, si antes la gente podía tener diferentes ideas de lo que era un *kappa*, esta imagen se fue ajustando cada vez más y más a lo que a día de hoy conocemos como uno de estos seres.

Dado este nuevo enfoque sobre los mitos, **no tardaron en aparecer nuevos *yokai*** cuyo único propósito era alimentar y protagonizar las diferentes historias que se publicaban. Un ejemplo de estos nuevos seres podría ser el *kasa-obake*, una especie de paraguas con un ojo que seguramente hayas visto en algún que otro manga. Así pues, los *yokai* algo más modernos solían estar relacionados con juguetes y juegos de la época. Y así, con este afán por los *yokai*, la cultura popular **consiguió despertar el interés de la población** por el mito detrás de estas publicaciones. Poco a poco, los japoneses se fueron acercando a aquellos libros y descripciones atesorados en los templos de Japón.

Sin embargo, en el último siglo el mito de los *yokai* se había debilitado mucho dada la constante evolución de la humanidad. Como ánimas latentes en todas las cosas, **cada vez eran menos creíbles**. Esto se debe a que muchos de estos seres vivían dentro de útiles que se fueron abandonando con la modernización de la vida en pueblos y ciudades. De este modo, la "cercanía" con los *yokai* se iba reduciendo cada vez más. Aquellos japoneses que vivían en contacto con la naturaleza aún podían tener motivos para —de algún modo— creer en ellos, pues los mapaches, zorros y comadrejas estaban a la orden del día. No obstante, aquellos nipones residentes en ciudades pudieron experimentar en primera persona una evolución muy rápida que hizo que utensilios como la piedra de entintar, o el *tsurube* (una especie de cubo) desapareciesen en un abrir y cerrar de ojos, **y con ellos sus *yokai*.**

¿Zorros y colas? Seguro que te acuerdas de Tails (Sonic), Ninetales (Pokémon) o del Kyuubi (Naruto), ¡que por cierto tenía nueve!

¿MAPACHES, ZORROS Y COMADREJAS?

Los *yokai* no sólo vivían en objetos, sino **también en animales**. Hay muchos animales que según la mitología japonesa tienen magia en sí mismos; y como seres sobrenaturales, **entran en el saco de los *yokai***. Si has leído un poco de *manga*, seguro que te suenan nombres como *kitsune* (zorro), *tanuki* (mapache), *hebi* (serpiente), *neko* (gato) o *itachi* (comadreja). Estos, y unos cuantos más, **tienen su versión *yokai***, y en general **podían convertirse en humano o animal** a su antojo.

Uno de los más populares es el *kitsune*, considerado como **un espíritu guardián** con forma de zorro que protegía los bosques y las aldeas. Dada la inteligencia del zorro, los japoneses consideraban que sus habilidades mágicas iban en aumento a medida que el animal envejecía. También se creía que **el número de colas era un claro identificador de su edad y sabiduría**. Por si fuese poco, estaba vinculado al dios *Inari*, que velaba por la fertilidad y la agricultura. De este modo, el zorro era uno de sus mensajeros.

En su forma humana, solía ser representado como **una mujer joven** que se relacionaba con los humanos como amiga, guardiana, amante o incluso esposa. Y la base del mito giraba en torno a la convivencia armónica entre el hombre y lo sobrenatural.

PERO HABÍA MÁS

Aparte de los distintos tipos mencionados, también tendríamos —cómo no— a **los archiconocidos *Oni*** (demonios). Se describen como figuras gigantescas y musculadas. Coinciden en que llevan el cabello alborotado, con un cuerno o varios en la cabeza y un solo ojo (¡o más de dos!), con **largos colmillos** prominentes en sus bocas. Su indumentaria solía estar compuesta por pelajes de tigre, y sus tonos de piel variaban entre el rojo, verde y azul. Salvajes y feroces, acostumbran a blandir un potente garrote en sus garras.

En la actualidad los mitos se han modernizado, en muchas ocasiones **enfocados al terror**. Uno de estos *yokai* modernos podría ser el *Kuchisake-onna*. Su historia se remonta a un suceso real entre un samurái y una concubina, donde éste le cortó las comisuras de la boca como castigo. Sin embargo, en el mito actual **se habla de una mujer que se aparece a viajeros** en la noche con el rostro oculto tras una mascarilla médica. Una vez en contacto, la dama *yokai* le pregunta al viajero si le parece guapa. Si éste responde que no, lo matará en el acto. En caso de decir que sí, la mujer se quitará la máscara, desvelando sus sangrantes heridas, y volverá a preguntar. Si en esta ocasión contesta negativamente, lo asesinará. Si responde que sí, le seguirá hasta su casa, donde acabará por matarle. ¿Curioso, **verdad**? ¡Caprichos de los *yokai*!



"*Nekomata*", un gato con dos colas

—

Si has jugado con *Nioh* ya te habrás cruzado con este singular gato. En realidad, el folclore japonés lo representa como un gato al que se le ha bifurcado la cola, y desde ese punto se comporta como un humano, llegando a caminar erguido. Su origen se remonta al año 1600, cuando una plaga de ratas forzó a decretar que todos los gatos domésticos se dejasen en libertad. La raza más popular era el "bobtail japonés", una variante sin cola. Cuando los japoneses se preguntaron por qué no tenían cola, surgió el mito de que se les cortaba para que no se convirtiesen en *nekomata*.



FILM & BITS

mad max

Cine y videojuegos llevan décadas retroalimentándose el uno del otro. Sagas de videojuegos llevadas al celuloide y películas adaptadas a juegos. Algo habitual que por desgracia pocas veces ha cosechado resultados de calidad.

SED TESTIGOS

Conduce y pelea, recolecta y mejora: sólo el más fuerte sobrevive

Olvidando las muchas (demasiadas) adaptaciones horribles (desde clásicos como *E.T. The Extra-Terrestrial*, cuyas copias no vendidas acabaron enterradas en el desierto, hasta bodrios orquestados por Uwe Boll) debemos destacar dos grupos sobre los que pensar positivamente: **las adaptaciones fieles y las obras de calidad**. Las primeras son aquellas que captan la esencia original y abordan el material del que parten con respeto (*Warcraft: El Origen The Thing*), aunque el resultado puede no ser el idóneo o podría haber sido mejor. Las segundas son una *rara avis*. En el texto que tenéis delante vais a conocer uno de estos pocos casos en los que la adaptación es sobresaliente y altamente recomendable. Empecemos.

> “ AVALANCHE Y WARNER LOGRARON CREAR UN JUEGO MUY DIVERTIDO. UN JUEGO VASTO. Y LO MEJOR ES QUE ES 100% MAD MAX

MY NAME IS MAX, MY WORLD IS FIRE AND BLOOD

El inicio de ***Mad Max: Fury Road*** es tan sólo la pequeña chispa que inicia la inmensa detonación de puro entretenimiento y de calidad cinematográfica que representa la película en su conjunto. **Acción de principio a fin con breves pausas para descansar**. Acción artesanal que se disfruta como pocas y enriquece y devuelve al presente el universo iniciado por George Miller en 1979 con *Mad Max*. Las peliculas de *Mad Max* comenzaron con un jovencísimo Mel Gibson haciendo de Max. La trilogía de los ochenta **no ha envejecido bien.** Son obras de culto, sin duda, pero su planteamiento y materialización **están pasados de rosca**, y quienes se acerquen a ellas sólo tras haber caído bajo el poderoso influjo de *Fury Road* pueden sentirse decepcionados. Ojo, no hablo en ningún momento de malas películas, porque no lo son. Pero **pocas obras de acción de los 70 y 80 se mantienen en perfectas condiciones**. Por lo tanto, deben ser valoradas como lo que son: películas de hace más de 30 años (casi 40 en el caso de la original).

Son, además, encarecidamente recomendables porque narran el **viaje a la locura de un planeta que comienza con algunos tornillos de menos,** pero muy parecido al mundo en el que vivimos. La entrega original tiene una atmósfera que recuerda a otras cintas de los ochenta en las que olas de criminalidad golpean los Es-



Ángel de la Combustión

—

Chumbucket es, sin lugar a dudas, el gran aporte del juego a la saga. Un ferviente creyente del Ángel de la Combustión, el mejor mecánico del Yermo y el más fiel amigo de Max. No podrás evitar enamorarte de él.

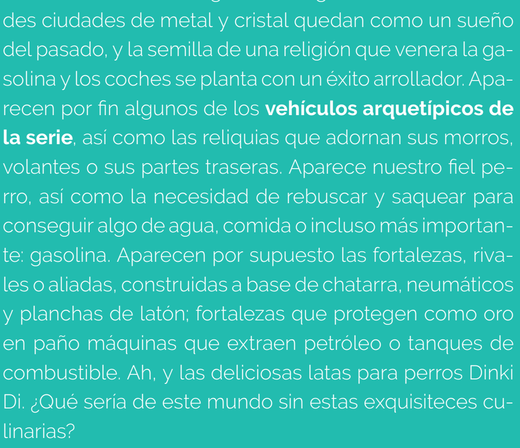
POR JUAN GONZÁLEZ-PALOMINO

El universo de Mad Max está adaptado a la perfección

dos Unidos (véase *Police Academy 2*, 1985). El conjunto de amenazas no es otra que **una creciente violencia e inseguridad en un país que pierde sus valores** y se deteriora a pasos agigantados. Esa amenaza está representada por una banda de moteros que aterroriza una pequeña localidad y que cambiarán para siempre la vida de Max. En cualquier caso, no hay en esta primera cinta rastro del mundo postapocalíptico por el que *Mad Max* es famosa.



Debemos esperar hasta *Mad Max 2: The Road Warrior* para visitar el yermo que todos estábamos esperando. En la primera pelicula ya se introducia uno de los elementos más icónicos tanto de la saga como del juego: l**os motores V8.** Pero lo que George Miller hace en esta secuela es replantear lo que *Mad Max* iba a llegar a ser. Coge el tiempo presente en el que se están perdiendo los valores y lo zarandea llevándonos a un futuro cercano en el que **la raza humana se ha empujado a sí misma al borde de la extinción** tras años de guerra. Las grandes ciudades de metal y cristal quedan como un sueño del pasado, y la semilla de una religión que venera la gasolina y los coches se planta con un éxito arrollador. Aparecen por fin algunos de los **vehículos arquetípicos de la serie**, así como las reliquias que adornan sus morros, volantes o sus partes traseras. Aparece nuestro fiel perro, así como la necesidad de rebuscar y saquear para conseguir algo de agua, comida o incluso más importante: gasolina. Aparecen por supuesto las fortalezas, rivales o aliadas, construidas a base de chatarra, neumáticos y planchas de latón; fortalezas que protegen como oro en paño máquinas que extraen petróleo o tanques de combustible. Ah, y las deliciosas latas para perros Dinki Di. ¿Qué sería de este mundo sin estas exquisiteces culinarias?



Esa fórmula se riza y perfecciona en *Mad Max 3: Beyond Thunderdome*. Las bases ya están más que asentadas y Miller pone el resto **para cerrar una trilogía que ha ido de menos a más hasta erigirse como todo un clásico del cine**. La civilización ya parece haber olvidado los tiempos pasados y está sumergida en una suerte de segunda Edad de los Metales. Hacen acto de aparición los primeros coletazos de radiación nuclear a la par que se continúa acrecentando el rico folclore postapocalíptico. Cabe destacar también que por primera vez se introducen personajes femeninos importantes, con poder,

Crea y mejora tu arcángel

Los arcángeles son unos coches especiales que nos aportan extras interesantes como resistencia al fuego o a los proyectiles.

que mandan y lideran. La trilogía de Mel Gibson concluye aquí a ritmo de Tina Turner. A la saga le esperaba el olvido durante varias décadas, siendo carne de cañón para tardes enfrente de la televisión junto a otras obras del mismo corte como *Waterworld* (que no deja de ser *Mad Max* en el mar y que no es, ni de lejos, tan mala como algunos se han empeñado en vendernos).

Pero entonces, cuando *Mad Max* era otra saga ochentera pasada de rosca, George Miller decidió rescatar su mundo apocalíptico y actualizarlo. **Rabiosa actualidad. Furiosas coreografías**. Trepidantes e intensos combates de coches. Material de altísimo octanaje que enamoró a espectadores y a crítica, y que incluso fue seria candidata a llevarse los Oscar a Mejor Película y Mejor Director. Desgraciadamente la mejor película aquel año fue, con toda justicia, *Spotlight*. La Academia no tuvo la valentía de premiar a Miller y claudicó ante el también sobresaliente (aunque en mi opinión algo inferior) trabajo de Alejandro Iñárritu. Sea como fuere, *Mad Max: Fury Road* se hizo con 6 estatuillas técnicas y se coronó como uno de los grandes éxitos de aquel 2015. Pero ese año tuvo lugar un lanzamiento en el sector de los videojuegos que, por desgracia, pasó bastante desapercibido: ***Mad Max* el videojuego.**

AQUÍ AFUERA TODO DUELE

Mad Max fue anunciado en el E3 2013 durante la conferencia de Sony. Un tráiler sin *gameplay* que mostraba muy poco. Se anunció para 5 plataformas (PlayStation 3 y 4, Xbox 360, One y PC), y a los mandos estaba Avalanche Studios con el apoyo de Warner. La verdad es que todo parecía tan genérico, tan *Just Cause* postapocalíptico que **no llamó demasiado la atención**. Para mí al menos no era un proyecto con sexapil.

Un tiempo después apareció un segundo tráiler donde se apreciaba la jugabilidad. Xbox 360 y PlayStation 3 se habían caído de la ecuación y lo que se mostraba... **parecía incluso más genérico de lo que uno podría haber imaginado.** Un mundo vacío, coches pegándose y un Max que no era ni Hardy ni Gibson. Parecía una copia de a duro de la fórmula que Warner aplicó con Sombras de Mordor, pero ambientado en el universo creado por George Miller. Y de nuevo la presencia de Avalanche continuaba provocándome una desconfianza general. Los suecos no habían hecho hasta el momento unos juegos malos, pero ***Just Cause* no pasaba de gamberrada entretenida**, y el resto de sus aportaciones eran unos simuladores de caza y Renegade Ops, un título bastante discreto.

El lanzamiento del juego llegó tras un año de retraso. Salió a la venta varios meses después de *Fury Road* y la reacción de la prensa fue bastante moderada. Las críticas lo dejaron como un buen videojuego, pero que no sobresalía. En Metacritic ronda a día de hoy el 70 con un buen puñado de notas por debajo y por encima. Siendo sinceros y sabiendo lo alto que se suele puntuar en muchos medios, un 70 es poco menos que un juego del montón venido a más. **Qué equivocados han estado todos**. Qué equivocado estuve quedándome con las impresiones de un puñado de vídeos.

Avalanche y Warner lograron crear un juego muy divertido. **Un juego vasto**. Con un mapeado realmente imponente. Y lo mejor es que es 100% *Mad Max*. ¿Cómo es que digo una obviedad de este calibre? Pues porque el mundo de ***Mad Max* es un páramo.** Son tierras baldías que se fusionan con desiertos coronados por montañas de piedra desnuda. Arena y más arena. Y de pronto, un enorme barco varado en una duna. Y de golpe, un viejo faro a medio derruir. Y tras una travesía por la nada, un puente destruido del que sólo quedan un puñado de segmentos. Y aquí y allá algunas fortalezas enemigas. Sin duda el universo de las películas se ha plasmado a la perfección.

> **Como adaptación de una película o como sandbox, Mad Max es un juego notable que debes probar**

Algunas de las críticas hablaron de que reunir chatarra (la moneda del juego con la que compraremos las habilidades y equipamiento para Max y su vehículo) no era divertido. Diablos. **No sólo es divertido, sino que es necesario.** Y no porque un mafioso de Liberty City te lo pida. Recoger chatarra será una de las actividades que tú mismo querrás hacer para poder sobrevivir. El mundo se ha ido al infierno. Aquí tienes que coger tu vehículo y sin despreocuparte de la gasolina (que se irá gastando), conducir en busca de pequeños asentamientos que saquear o de fortalezas enemigas que capturar (para así reducir la presencia enemiga en la zona y hacer que tus viajes por los alrededores sean más seguros).

Esto no es un análisis y se podría hablar con mayor profundidad del entretenido sistema de combate (heredero del de *Batman* de Rocksteady), del sistema de mejorar con Griffa (un personaje cuyo nombre lo dice todo), del notable acabado visual en PC (versión a la que he jugado) o de los geniales combates de vehículos (especialmente a partir de la mitad del juego). También podría comentar algún punto que no brilla tanto, como personajes a los que les falta algo de chicha (salvo el maravilloso Chumbucket) o la ausencia de motos. Pero con este reportaje sólo he buscado compartir con vosotros **un juego de una calidad altísima que pasó por desgracia bastante desapercibido**. Un juego con el que los chicos de Avalanche Studios demostraron cómo hacer una señora adaptación de un universo cinematográfico que a su vez funciona con solidez como juego. No lo dudes y dale una oportunidad.



Conviértete en el Guerrero de la Carretera

Como en las películas, Max, aún siendo de vital importancia no tiene un desarrollo personal destacado. En otro contexto bien podría ser un NPC. Ahí reside una de las características de *Mad Max*.



CREADOS POR LOS JUGADORES

los MOBA

Lo que comenzó como un mod de *Starcraft* creado por un jugador se ha convertido en el mayor fenómeno de nuestra generación. Una pasión que reúne a millones de jugadores en cada gran encuentro.

POR MARC ARAGÓN

El mundillo de los videojuegos tiene historias realmente increíbles. Desde títulos creados por una sola persona que llegan a alcanzar fama mundial hasta movimientos de jugadores que consiguen cambiar el curso de una saga. **El género MOBA es un claro ejemplo de cómo unos pocos jugadores pueden llegar a crear algo que supere en éxito y popularidad a cualquier producto salido de una gran empresa**. El poder de las masas en este medio es algo desmedido, capaz de elevar o de hundir un título en cuestión de horas. Quizá por eso los *Multiplayer Online Battle Arena* han crecido tantísimo en pocos años hasta convertirse en un negocio que mueve millones de dólares cada año. Pero comencemos por el principio.

¿QUÉ ES UN MOBA?

Los juegos de este género tienen unas características muy concretas y definidas. La primera es la más básica: **están orientados al multijugador**, no se pueden jugar en solitario. Para conseguir la victoria, un equipo debe estar bien sincronizado y cada usuario debe conocer su papel al dedillo y llevarlo a cabo con rapidez. **Priman la estratégia y la planificación**. Por otro lado, los jugadores controlan héroes predefinidos, es decir, escogen entre varios personajes con habilidades y estadísticas definitorias. **No existe la construcción ni la personalización de avatares,** ya que estos no son persistentes, es decir no conservan sus mejoras de una partida para la siguiente. Así, se favorece la competición y se ofrecen a todos los jugadores las mismas opciones.

El mapeado apenas ha cambiado desde que fue diseñado. Se trata de un mapa cuadrado con tres calles o «carriles» que conectan las dos bases de los equipos, situadas en esquinas opuestas. En cada calle se pueden encontrar ciertos elementos creados para ralentizar el avance de los jugadores como barricadas y defensas. Además de estas defensas, existe otra mecánica al margen del control de los jugadores. **Se trata de los *minions*, personajes controlados por la I.A**. que se generan periódicamente en la base de cada equipo y recorren las calles en dirección a la base rival. Aunque no pueden competir en poder con los héroes, **su elevado número puede suponer un problema para los jugadores si bajan la guardia o se despistan**.

¿DE DÓNDE HAN SALIDO?

El género MOBA es algo único. **Nació de los jugadores y los jugadores lo han desarrollado y popularizado**. El precursor de todo este fenómeno fue un mapa creado por un *modder* llamado Aeon64. Este jugador de *StarCraft* (Blizzard, 1998) utilizó las herramientas oficiales para diseñar la primera arena de batalla. En este mapa personalizado, cuatro jugadores controlaban sendos héroes y debían destruir una base enemiga ayudados por soldados de menor nivel controlados por el sistema. **La popularidad de este mod se extendió rápidamente al ofrecer una propuesta diferente que permitía a los fans de *StarCraft*** utilizar los recursos del juego de una manera única. El mapa de Aeon64, conocido como *Aeon of Strife*, sentó las bases de los MOBA: su escenario cuadrado con tres calles que conectaban las bases rivales, los *minions* de menor nivel y los héroes controlados por los jugadores. Todo ello nació aquí.

En el año 2002, Blizzard lanzó una nueva entrega de su saga de estrategia más icónica, ***Warcraft III: Reign of Chaos***, junto con sus herramientas de diseño para *modders*. Estas herramientas permitieron a muchos jugadores cambiar la esencia misma del juego y construir escenarios increíbles. Era cuestión de tiempo que alguien recuperase el mapa *Aeon of Strife* y lo readaptase a las nuevas posibilidades de *Warcraft*. El nuevo se conoció como *Defense of the Ancients*, ***DotA*** para abreviar.

En 2008, tras la publicación de varias versiones del mapa renovado, este nuevo tipo de juego comenzó a llamar la atención de algunos estudios. Así, Kixeye lanzó un pequeño título para navegador llamado *Minionsm*, y Gas Powered Games publicó *Demigod*, aunque **no consiguieron igualar la popularidad de los mapas creado por modders expertos**. Algún tiempo después, Riot lanzó al mercado su primer (y único) producto hasta el momento, ***League of Legends***. A partir de entonces, se comenzó a utilizar el término MOBA para referirse a este recién creado género.



Riot Games

La compañía facturó en el año 2015 más de 1600 millones de dólares, una cifra increíble para tratarse de una empresa con un único juego, que además es gratuito.

Y LLEGÓ EL ÉXITO

Gracias a la inmensa comunidad de fans que consiguió el juego de Riot, **pronto se estableció como uno de los e-Sports más importantes y conocidos.** Lo que comenzó como un pequeño *mod* creció hasta una escala nunca vista. *League of Legends* mueve a día de hoy decenas de millones de dólares. **Cuenta con equipos profesionales, ligas mundiales, publicidad, webs de información dedicadas, grandes premios y millones de espectadores**. Gran parte de este éxito se debe al potencial del género como deporte electrónico. Sus distintas características, véase la vista cenital, el situar a todos los jugadores en una posición de igualdad al comienzo de cada partida o la necesidad de planificar y colaborar, han logrado convertir estas producciones en un fenómeno de masas.

> UN MAPA CREADO POR UN *MODDER* SENTÓ LAS BASES DE LOS MOBA MODERNOS

POR MARC ARAGÓN

EL PRIMER PREMIO DE *LOL* FUE DE 50.000 DÓLARES,

hoy en día alcanzan el millón

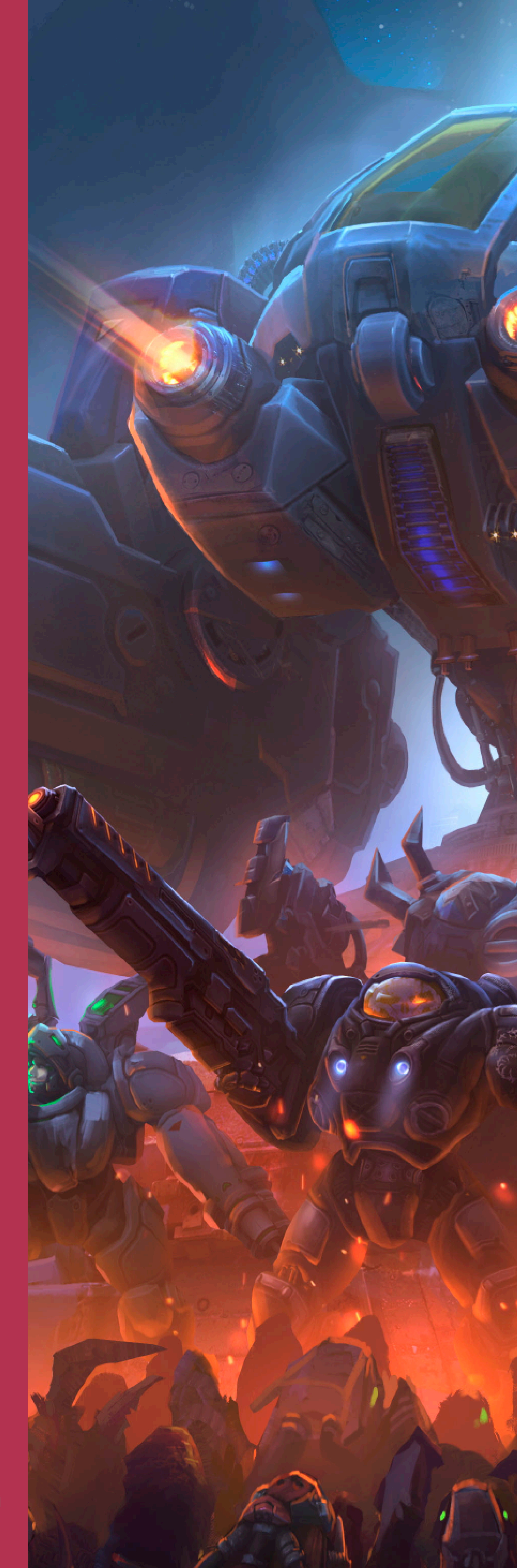
Cifras impresionantes

League of Legends ha superado ampliamente la cifra de los 100 millones de jugadores mensuales

Para que os hagáis una idea de la increíble escalada de este eSport, os diré que el premio del primer campeonato mundial de *League of Legends* **fue de 50.000 dólares**. El primer galardón en el segundo torneo (y los sucesivos hasta hoy) **ha subido hasta el millón de dólares**. Desde el año 2015, cada gran final es seguida en directo por más de **36 millones de personas** a través de plataformas de *streaming*, lo que las convierte en el segundo evento retransmitido con más audiencia del mundo, superado únicamente por la Super Bowl.

INFLUENCIA

Como no podía ser de otra manera, al adquirir tanta relevancia se posicionó como ejemplo de éxito y no tardó en influir en otros juegos de distintas formas. Muchas de las ideas básicas de los MOBA pueden aplicarse a otros géneros basados en el juego multijugador. Un claro ejemplo es Blizzard, la compañía responsable de franquicias tan importantes como *World of Warcraft*, que recientemente ha demostrado que se atreve con cualquier cosa. En junio de 2015, esta empresa estadounidense lanzó al mercado ***Heroes of the Storm***, un juego que incluía como personajes jugables a sus héroes y villanos más icónicos. Blizzard no se limitó a cambiar el aspecto de los modelados y escenarios, sino **que remodeló las bases para hacerlo más accesible a nue-**



vos jugadores. Eliminó algunas de las mecánicas más complejas y sustituyó otras para hacer su título más atractivo a los nuevos jugadores y lo suficientemente profundo como para agradar a los más veteranos. Gracias a esto y al constante apoyo de la empresa, *Heroes of the Storm* ha sido (y sigue siendo) todo un éxito.

Más recientemente, la compañía californiana incorporó algunas de las ideas de los MOBA a un tipo de juego completamente distinto: el *shooter*. Hablo, como no podía ser de otra forma, de ***Overwatch***, el juego de disparos con el que Blizzard ha conseguido sorprender y conquistar a los jugadores de ambos géneros. La idea básica es trasladar a los personajes de un MOBA (junto con sus roles y habilidades) a un título de disparos en primera persona. Para ello se diseñaron 22 personajes nuevos, cada uno provisto de habilidades únicas que encajaban en cuatro posibles papeles dentro de la partida (ofensivo, defensivo, tanque y apoyo). De esta forma, se diseñó un *shooter* en el que cada jugador debía escoger su papel en la batalla y el héroe con el que interpretaría ese papel. **Un equipo desequilibrado, con un exceso de ciertos héros o roles, tendrá serias dificultades para hacer frente a uno que cuente con una plantilla bien balanceada**. Al igual que en los MOBA más clásicos, la planificación y la cooperación son claves para ganar cada partida.

Ubisoft también ha querido subirse a este tren, aunque con una propuesta un tanto diferente. ***For Honor***, su reciente título de conquistas medievales, podría considerarse un MOBA de nueva generación. Este título nos pone en la piel de un guerrero medieval. Se puede elegir entre caballero europeo, vikingo o samurai, y nos lanza a combatir en mapas cerrados contra otros usuarios y hordas de NPC (o *minions*). Hasta aquí tenemos las mecánicas esenciales del género, los mapas cerrados, los NPC, los héroes divididos en distintas clases, etc. Pero Ubisoft ha querido darle una vuelta de tuerca a todo el sistema. La cámara se ha movido desde lo alto del mapa hasta la espalda del avatar, el control de ha readaptado para hacerlo más similar a un *hack and slash* tradicional con distintos tipos de ataque y defensa, y el mapa clásico de tres calles ha desaparecido para dar paso a otros mucho más elaborado. **El resultado es una obra con un control mucho más directo sobre nuestro personaje y sus acciones**, pero con una jugabilidad muy similar a la de los MOBA más exitosos.

A día de hoy, los MOBA son uno de los géneros más importantes del mundo de los videojuegos. A nivel de eSports, **la cantidad de aficionados no tiene rival en ningún otro tipo de juego**. Se trata de todo un fenómeno de masas que, si bien sigue fiel a sus orígenes, no se cierra a las nuevas ideas. Y sin duda es esto lo que hace grande a esta comunidad.



Dota 2

El torneo más importante de eSports es *The International*. El pasado año entregó más de 20 millones de dólares en premios y participaron 16 equipos



17 AÑOS DE HISTORIA

Los Sims

Los videojuegos nos permiten evadirnos de la realidad, haciéndonos vivir emocionantes historias ficticias. Pero *Los Sims* consiguieron abrirse paso en la industria dándonos la posibilidad de emular la vida real.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Mi casa es una maravilla. Vosotros no lo sabéis, pero resido en la zona más rica de la ciudad. **En la torre más alta de la capital, me he agenciado un piso de tres plantas** cuyo espacio he aprovechado muy bien**,** pues cada una cumple una función específica con el objetivo de satisfacer todas y cada una de mis necesidades. La planta baja cuenta con una piscina climatizada, una cancha de baloncesto y máquinas que sólo podrías ver en el más prestigioso de los gimnasios, además de una sauna y una sala de masaje. Subiendo las escaleras llegas a la parte central de la vivienda, con una cocina americana que apenas ocupa un pequeño hueco en un extenso salón con televisión de plasma, chimenea y un piano de cola, y conectado a un balcón desde el cual puedes apreciar el mundo a tus pies. Y la última de las tres plantas cuenta con un baño con hidromasaje, un dormitorio, un vestidor, una biblioteca y un despacho en el que puedes encontrar todo tipo de artefactos para dar rienda suelta a la creatividad y abandonarte al entretenimiento: desde un ordenador o un teclado electrónico hasta un tropel de consolas conectadas a un titánico televisor que ocupa un cuarto de la habitación. Y este piso cuenta con las paredes necesarias para que no se venga abajo; el resto son unos enormes ventanales que me permiten deleitarme con las imponentes vistas de las que sólo podría disfrutar una persona que vive en lo más alto de la más alta torre, tanto literal como metafóricamente hablando. **La ciudad entera se postra ante mí, este es mi reino y yo soy su adorada gobernante.**

Si tan solo una mísera línea de lo que he descrito fuese real...

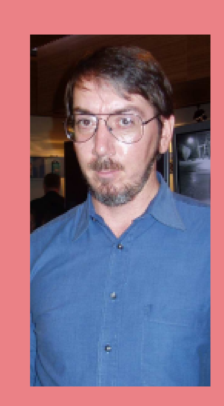
No me quejo de mi auténtico hogar, pero sí es cierto que se aleja mucho de este platónico sueño que he narrado. **Lo que he descrito es el piso en el que vivo en *Los Sims 4***, un título que no le resulta extraño a nadie. Desde el 28 de febrero del 2000, millones de personas alrededor del mundo han jugado con la vida de la forma más sana posible, cumpliendo sueños virtuales y experimentando todo tipo de aventuras cotidianas. **Tanto los fanáticos de los videojuegos como aquellos que no acostumbran a abusar de este mundillo se han visto atrapados por la simpleza de *Los Sims*,** que no deja de ser un mero simulador. ¿Quién le diría a Will Wright que su idea acabaría vendiendo más de cien millones de copias alrededor del globo y convirtiéndose en el título para ordenador más vendido de la historia? ¿Y quién nos diría a nosotros que algo tan sencillo llegaría a consumir tantas y tantas horas de nuestro día a día?

Cuando *Los Sims* aterrizó por primera vez, nada de esto era imaginable. **Pero tampoco era nuevo**. Will Wright ya nos había permitido jugar a ser Dios en *SimCity*, en el que básicamente dedicas tus recursos a crear y mantener una ciudad perfecta que luego podías destruir con todo tipo de cataclismos, tanto naturales como sobrenaturales. Esta chispa de humor un tanto negruzco pareció gustarle mucho al creador, que decidió trasladar la idea de manejar los frágiles hilos de la existencia a *Los Sims*, donde podíamos hacer lo mismo que en el juego anterior, pero, esta vez, a seres virtuales. Les creábamos desde cero decidiendo no sólo su nombre, sino también su aspecto, su género, su raza, sus cualidades, sus características, su pasado, su presente, sus sueños. **Y es que un *sim* no es un avatar al uso, sino que se trata de un personaje con un destino ya decidido, una personalidad ya forjada que no impide que nosotros cambiemos el rumbo de sus pensamientos si nos viene en gana.** Un cocinero profesional que mañana puede perseguir su sueño de viajar al espacio y, una vez conseguido, descubrir que su verdadera vocación se encuentra en el hurto de casas ajenas.

> A eso juegas en Los Sims: a la propia vida. Te dedicas a hacer lo mismo que haces en tu casa, pero en un hogar de ensueño

Electronic Arts decidió apostar por *Los Sims*, pero el estudio no pensaba que un videojuego que se le ocurrió a un hombre cuando perdió casa y tuvo que reconstruirla desde los cimientos fuese a tener éxito. Pero vaya si lo tuvo. Esta reinvención de una casa de muñecas resultó atraer a más público del esperado gracias, entre otras cosas, a su satírico sentido del humor. **Pero lo que más captaba a los jugadores era la posibilidad de crear una familia y llevarla a residir a una casa que podías comprar o construir tú mismo con tus manos.** A partir de ese momento, el juego consiste en comprar objetos, pagar facturas, arreglar estropicios, llevar a los niños al colegio, encontrar un trabajo y no llegar tarde; todo esto mientras te cerciorabas de que los miembros de esta familia virtual tuvieran todas y cada una de sus necesidades cubiertas.

Y es que a eso juegas en *Los Sims*: **a la propia vida.** Te dedicas a hacer lo mismo que haces en tu casa, pero en un hogar de ensueño. Das de comer a tus *sims* mientras tú vas a la cocina a por algo de picar; llevas a tu *sim* al baño a la vez que tú sales durante un instante de tu cuarto para vaciar el depósito; mandas a tu *sim* a dormir y decides que es un buen momento para dejarlo y acostarte tú también, que ya te han dado las tres de la mañana con la tontería. Sin contar con las funciones personalizables, ***Los Sims* son una extensión de la vida que ya tienes,** o



Will Wright

Creador de *SimCity*, la franquicia de *Los Sims* y *Spore*, desarrolla sus obras con la idea de que éstas pueden ser jugadas por cualquier persona. Si bien su tez no es de las más reconocidas de la industria, ha llegado a protagonizar cameos en series como *Los Simpsons*.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

UN ABURRIMIENTO SUPERVENTAS

El juego más abandonado y vendido de la historia



La Parca

Un personaje recurrente en *Los Sims* que puede tener relaciones sentimentales con otros personajes, e incluso hijos. Según la descripción de *Los Sims 2*, es Tauro, amante de los caballos y prefiere a una dama a lomos de un corcel pardo que un todoterreno.

que podrías tener. Entonces, ¿a qué se debe tanto éxito? Pues precisamente a eso: **al abanico de posibilidades**.

Los Sims no busca atraparte en una red que te mantenga días en vilo hasta que te ves cara a cara con tu mayor desafío. Es más, la rutina habitual con *Los Sims* consiste en pegarte el vicio del siglo durante una breve temporada para luego aburrirte y abandonar el juego. **Y vuelta a empezar.** De hecho, todo esto suele coincidir con la etapa de personalizar a tus personajes y construir tu casa, así como los primeros días de vida de tus cobayas virtuales.

Personalmente, si bien disfruto decorando estancias, siempre me ha resultado tediosa la tarea de edificar una casa. Pero parece ser que es una de las cosas que más gustan del juego: la posibilidad de crear el hogar de tus sueños, empezando por el primer ladrillo. **Y una vez hecho eso, pasamos a dedicar nuestra vida a mejorar la de unos seres virtuales que nunca están contentos**. Cuando saciamos su apetito les da sueño, cuando descansan resulta que se aburren, cuando se divierten se llenan de mugre y cuando se duchan les da hambre. Sumado a la falta de objetivos fijos, *Los Sims* parece tener todas las papeletas para no convertirse en el éxito que ha resultado ser. Pero eso es porque hablamos de una visión constante del juego, cuando es un título pensado para ser jugado de forma intermitente. *Los Sims* no quiere que salves al universo de la destrucción lo antes posible, sino que visites el barrio de vez en cuando para echarle un vistazo a tus siervos.

> “
> LA AUSENCIA DE OBJETIVOS ORIGINA UNA LISTA DE LOGROS CUYO LÍMITE SE ENCUENTRA EN LA MENTE DE CADA UNO

Los Sims no nace para consumir todo tu tiempo libre, sino para ayudarte a desconectar de cuando en cuando. **Muy de cuando en cuando.** Sus propias expansiones lo demuestran: desarrollan un nuevo modo de juego en el que puedes adoptar una mascota y, cuando lo has explotado al máximo, te bombardean con uno en el que puedes hacer trucos de magia. Para cuando has querido aburrirte de él, resulta que tu familia ficticia puede mudarse a la gran ciudad. Y cuando ésta no tiene nada nuevo que ofrecerte, resulta que ahora puedes convertir a tus personajes en vampiros diurnos. Si además haces uso de tu propia imaginación y te planteas retos como ligar con cien *sims* diferentes, eliminar a ese vecino que te cae mal o encerrar a tus personajes en

El primer objeto desarrollado por los creadores del juego fue la taza del váter

un juego macabro digno de *Saw*, ***Los Sims* se torna en un juego mucho más versátil de lo que parecía a simple vista.** La ausencia de objetivos claros origina, así, una lista interminable de logros personales cuyo límite se encuentra en la mente de cada uno.

A eso hay que sumarle el curioso sentido del humor propio del juego, arropado por la ya conocida lógica *sim* propia de los personajes de este mundo virtual tan variopinto. **Una lógica que defiende que tu personaje puede vender el sofá para comprar una pizza, quemar la casa haciendo una ensalada, morir de hambre porque hay un peluche obstruyendo la puerta de la nevera o convertirse en el mejor ingeniero del mundo por jugar una partida de ajedrez**. Sucesos inverosímiles que para estos personajes resultan ser lo más normal del mundo, y a los que llegas incluso a acostumbrarte, igual que te acostumbras a ese extraño idioma que cacarean: el *simlish*. Un idioma que se creó para evitar los costes de traducción propios de un fenómeno global y que no deja de ser un compendio de cientos de idiomas reales, aunque se originó como una mezcla entre el ucraniano y el filipino. Esta lengua ficticia tiene tal encanto especial que ha conseguido encandilar a artistas de la talla de Katy Perry o Tori Kelly, quienes lo han utilizado para tener su pequeño momento musical dentro del propio juego.



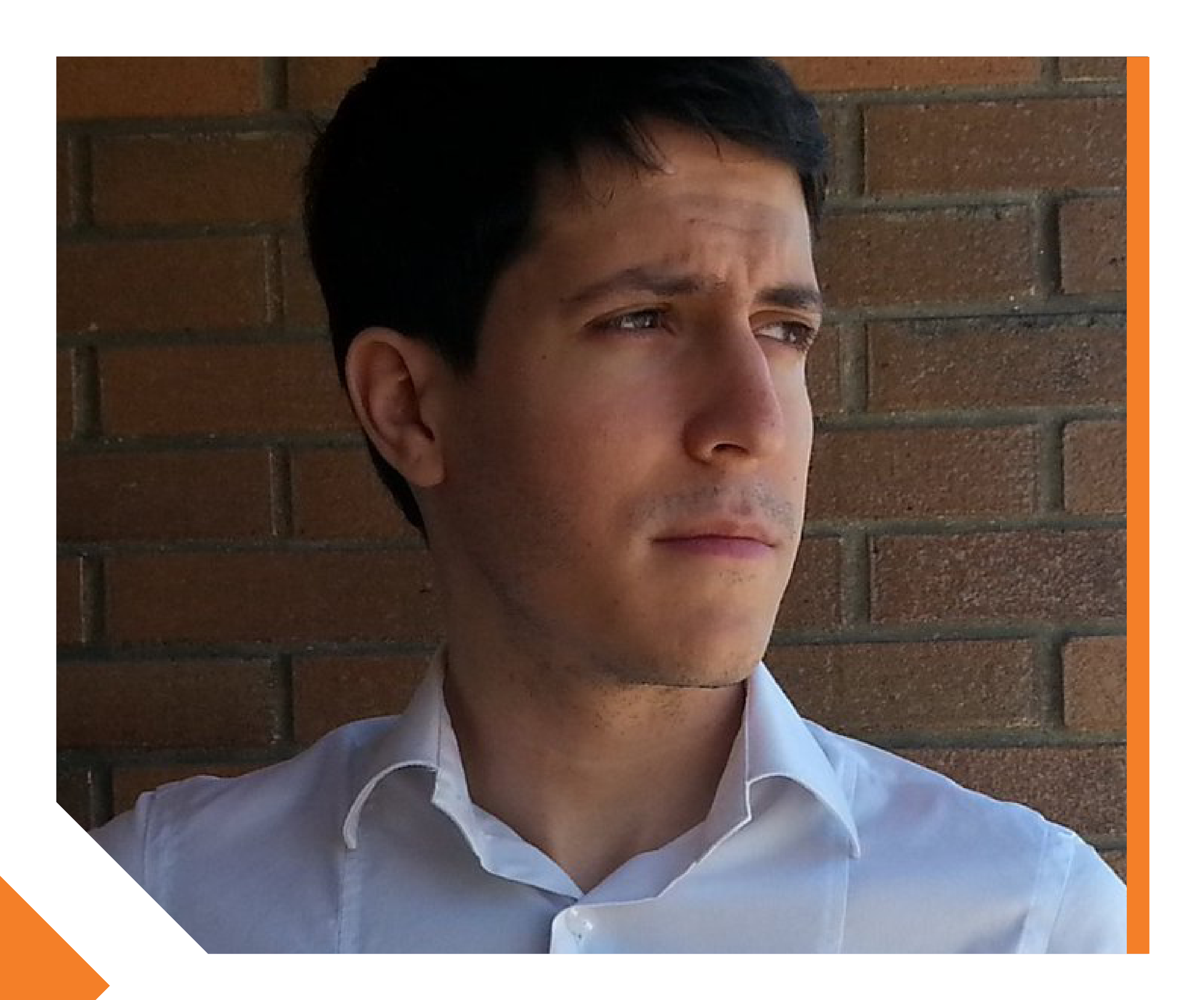
Elvira Lápida

—

Es un *sim* prediseñado que terminó siendo un personaje muy querido por los fans del título: llegaron a entrevistarla. Elvira le dio un tinte de historia a Los Sims, ya que fue abducida por extraterrestres en la segunda entrega de la franquicia, y se creó una leyenda a su alrededor.

En eso consiste la supervivencia de *Los Sims*, **en ese encanto especial**, en sus abducciones extraterrestres aleatorias cuando miramos por el telescopio, en esos personajes que se ahogaban sólo por no disponer de escaleras en la piscina, en esas partidas de ajedrez con la parca en las que te jugabas tu propia existencia. *Los Sims* es tu vida sin ti, **la entelequia perfecta en la que puedes ser no sólo el protagonista, sino también el Dios de tu propia ópera absurda**. Es la excusa perfecta para dejar de lado todos tus trabajos pendientes e instar a tu *sim* a realizar los suyos puntualmente, para olvidarnos de ir al baño porque nuestro personaje necesita urgentemente visitar al señor Roca. *Los Sims* es un título que **se irá adaptando a este mundo para ofrecernos la fantasía más realista posible**. Y que nosotros lo sigamos viendo.

Como se diría en *simlish*, *bobu naube* al cumpleañero. Y dicho lo cual, voy a darme un remojón en mi piscina. Pero después de echar unas canastas en mi propio piso.



Ramón Méndez

A lo largo de esta entrevista nos centramos en las diversas facetas del proceso de localización de los videojuegos, charlamos sobre los fundamentos del buen traducir y repasamos cómo son las relaciones entre traductores y desarrolladores. Además, no dejamos de lado la labor periodística de nuestro invitado. ¿Nos acompañas?

POR BORJA RUETE

Los inicios de Ramón Méndez en los videojuegos se remontan a la infancia. Cuenta que de pequeño jugaba con una vetusta Amstrad y con el clásico Commodore 64. Dedicó muchas horas a la NES de su primo, pero su primera consola fue la Game Boy original que le regalaron junto a *Ninja Gaiden*.

Desde entonces han pasado los años, pero no su interés por la industria. Forjó los pilares de su carrera desde la prensa especializada, y ahora le podemos escuchar en Marca Player Vigo y en El Stick.

A pesar de que durante años no ha contado con el reconocimiento familiar, vestigio inequívoco de que los videojuegos son todavía terreno desconocido para muchas personas, **su labor divulgativa en radio le ha valido por fin la comprensión paterna**, hecho que le alegra enormemente y que cree que puede servir para que otros entiendan las aficiones de sus hijos.

Ourense y Guipúzcoa comparten la lluvia y el verdor de su orografía, pero entre una provincia y otra hay más de seiscientos kilómetros de distancia. Es por ese motivo que el encuentro se realiza via Skype.

GamesTribune. ¿Cómo fueron tus primeros años en la prensa especializada?

Ramón Méndez. No me lo terminaba de creer. En aquella época (2003) había pocas revistas online y estaba todavía muy presente el papel. Me parecía espectacular que hubiese gente que quisiera que escribiera para ellos y que hubiera lectores que me leyeran. Además, tuve la suerte de comenzar en un medio grande.

Los primeros años fueron de experimentación, de descubrir lo que era la industria del videojuego desde dentro. Hasta ese momento, como aficionado, compraba todas las revistas de los quioscos y leía todo lo que había en el mercado.

Echando la vista atrás, fue una oportunidad única que yo recomendaría a todo el mundo. Si alguien, en algún momento, tiene la oportunidad de escribir para que lo disfruten los demás, que lo haga, porque es una experiencia vital. **La gente que está fuera no se da cuenta del calado que puedes llegar a tener,** de la gente que te puede llegar a leer, de lo bien que sientan los comentarios buenos y de lo muchísimo que aprendes de los comentarios malos.

Todo lo que estoy haciendo actualmente es en gran medida gracias a la experiencia que tuve cuando me dedicaba plenamente a la prensa. Aprendí más que en la carrera que estaba cursando mientras tanto.

GTM. Marca Player Vigo y El Stick. ¿Qué tipo de programas son?

RM. El Stick nació de un grupo de amigos. Todos habíamos trabajado juntos en algún momento y nos llevábamos muy bien. Teníamos ganas de hacer algo conjuntamente. **No es un grupo cerrado**, y aunque lo formemos un núcleo central, siempre contamos con invitados, porque la idea es ofrecer el mejor contenido para cada tema. Si un día hablamos de un juego y podemos contar con algún desarrollador—como fue el caso de *Aragami*—vamos a intentarlo; cuando quisimos recomendar mangas llamamos a **Marc Bernabé, el mejor traductor en este campo.** La respuesta de la gente es buena precisamente porque es un programa desenfadado en el que se nota que todos somos amigos, e incluso aunque vengan invitados de fuera, se integran rápidamente en nuestra dinámica amable. Elegimos temas que nos gustan y no tenemos esa obsesión que tienen otros de captar público.

En cuanto a Marca Player, este caso es más complicado. Es un programa de Radio Marca Vigo. No obstante, tenemos oyentes en toda España y estamos abiertos al mundo. **Intentamos conseguir un equilibrio entre la divulgación y el contenido más especializado**. Podemos hacer un repaso de actualidad, pero al mismo tiempo ofrecemos especiales como el de *Bioshock*, donde el encargado de control de calidad del juego nos estuvo contando referencias ocultas y matices culturales que el jugador español no percibe.

GTM. ¿Nos puedes explicar *grosso modo* los puntos centrales de tu tesis doctoral?

RM. Cuando empecé a investigar en 2010 lo primero que encontré es que no existía casi nada sobre localización de videojuegos. De hecho, el libro de referencia que había por aquel entonces—y que sigue siéndolo a día de



Juegos para todos los gustos

—

Nuestro entrevistado ha trabajado en la traducción de títulos como Watch Dogs 2, ***The Witcher 3, Until Dawn*** (imagen)**,** ***Far Cry 4*** o ***Papeles*** entre muchos otros.

POR BORJA RUETE

Llevaba un tiempo dedicándome a esto y conocía el sector a fondo desde dentro, **por lo que quise aprovechar la oportunidad para ofrecer una visión más completa.** Lo que hice fue, a partir de la poca literatura que fui capaz de recopilar, establecer las bases de lo que se consideraba localización hasta ese momento, y en función de ello presenté el mercado actual de la traducción y la interpretación de videojuegos contando todas las ramas: traducción de diálogos, subtitulado, doblaje, la interpretación en momentos especializados, el testeo, la adaptación cultural de carátulas, de personajes, de bandas sonoras, etc.

Obviamente, yo ofrezco mis primeras conclusiones, pero **la industria ha cambiado muchísimo y es posible que tengan que modificarse.** La idea es que ahora las nuevas investigaciones puedan continuar el camino y ofrecer una visión más completa de las distintas posibilidades de localización. Hace falta material que ayude a los futuros traductores a formarse adecuadamente, porque algo que detecto como profesor y traductor es que la gente no está bien preparada. Desde el punto de vista académico, hay muchísimas universidades que rechazan los videojuegos y que no los terminan de comprender y aceptar. Incluso se perciben como un texto general, fácil y sencillo. Esa preconcepción es lo que provoca los disgustos que nos llevamos cuando vemos problemas de contexto, de traducción general, etc. Y esto viene debido a que no se está teniendo en cuenta toda la tecnicidad real que engloba la localización de videojuegos.

GTM. ¿Qué diferencia hay entre traducción y localización?
RM. La traducción implica solo y exclusivamente la traducción de los textos. En cambio, **la localización recoge la traducción, pero también el testeo lingüístico, las diferentes carátulas del juego o la adaptación cultura**l, entre otras cosas. Esto último es lo que a veces se conoce como censura.

GTM. A finales de los noventa salió a la venta *Final Fantasy VII*, recordado como uno de los mejores títulos de la serie, pero también como un producto muy mal traducido. ¿Qué crees que pudo haber ocurrido?
RM. En los créditos aparecen dos desconocidos y SDL, que es una empresa que se dedica a la creación de herramientas de traducción asistida, así como de traducción automática. **La teoría más extendida es que intentaron demostrar que la traducción automática podía ser una solución barata**, ya que apenas se vale de recursos humanos. El experimento salió lo suficientemente mal como para que Square Enix montara su propio estudio de traducción.

GTM. ¿Cómo tiene que ser una buena traducción? Se habla mucho de que el traductor tiene que ser invisible.
RM. Es aquella mediante la cual el usuario **se olvida completamente de que está jugando a una versión traducida** y no se plantea ni por un instante que el texto desentone. En el momento en que se producen ese tipo de dudas es porque la traducción está fallando.

Todavía no he jugado, pero el caso de *Final Fantasy XV* **me parece paradigmático porque la gente está muy dividida.** Hay personas a las que los chistes y los modismos locales les sacan del juego. Desde un punto de vista académico considero que si una traducción está dividiendo a la gente y se está hablando más de ella que del juego, no se está cumpliendo el objetivo real.

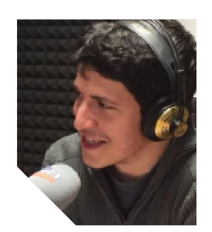
GTM. Todavía hay grandes videojuegos que llegan a España sin traducir. ¿Es cara una localización?
RM. Cuanto más amplio es el juego más caro sale localizarlo. **No es lo mismo traducir un proyecto de cien palabras que un *Persona 5*,** que igual tiene seiscientas mil o un millón. Estamos hablando de unas cantidades que suponen una suma significativa de dinero que tiene que recuperarse en ventas. Se hacen infinidad de estudios de mercado para valorar si compensa o no.

Ahora bien, existen diferentes alternativas. Hay empresas de localización que copan el mercado de las producciones triple A y que habitualmente salen más caras que contar con un grupo de traductores autónomos. Quiero puntualizar **que las compañías grandes de traducción tienen una infraestructura muy amplia**, te aseguran unas entregas en «x» tiempo y ofrecen control de calidad o doblaje, algo que un grupo de autónomos igual no puede hacer. Sin embargo, con un presupuesto más bajo pueden traducirte ese tipo de juegos nicho.

GTM. ¿Los traductores tienen relación directa con los creadores de los juegos?
RM. Depende de si trabajas para una agencia de localización o de si tienes al desarrollador de cliente directo. Si es esto último, entonces sí. **Se crea un vínculo de equipo que considero maravilloso y que beneficia al propio producto porque es más fácil**, cuando tienes confianza, aportar cosas que ayudan a mejorar el conjunto.

Cuando trabajas para una agencia de localización hay un intermediario. El traductor, en el momento en el que registra un problema, se lo transmite al *project manager*, que después de un filtrado, se lo hará saber al cliente. En estos casos los lazos se estrechan entre los compañeros de traducción, que se ponen a hablar sobre cómo traducir determinado elemento o intentan hacer llegar una solución cuando se piensa que el cliente se ha equivocado.

GTM. ¿El traductor trabaja conjuntamente con los actores de doblaje o es un proceso separado?
RM. Josué Monchán siempre está en las grabaciones y controla todo el proceso. Sin embargo, es un caso único. No suele ser lo normal porque nuestro trabajo termina antes. En ocasiones nos piden realizar la ajustación de



¿Quién es quién?

Ramón Méndez (Ourense, 1983) es una persona polifacética. Además de doctor en Traducción y Paratraducción, profesor universitario, periodista y coautor de *La Odisea de Shenmue*, ha trabajado en la localización de más de cuatrocientos cincuenta títulos y ha sido premiado por su trabajo en varias ocasiones.

audio, que consiste en coger el texto y asegurarse de que cabe en la línea de tiempo correspondiente.

No obstante, las empresas de localización tienen sus propios ajustadores, y en el estudio está presente el director de doblaje. Desde el mundo académico **se insiste en que el ideal sería que el traductor también estuviese,** puesto que conoce el proyecto a la perfección. Sin embargo, también es verdad que el director de doblaje a veces conoce el videojuego porque pertenece a la empresa de localización.

De todas formas, la presencia de un representante de los traductores estaría bien para evitar las incongruencias que se producen ocasionalmente cuando el doblaje dice una cosa y el subtítulo otra.

GTM. ¿A qué problemas se enfrenta el profesional a la hora de localizar un título?

RM. Depende mucho de con quién trabajes y de las facilidades que te aporte. Unas veces no tienes absolutamente nada, un excel sin contexto alguno; otras, en cambio, se te proporciona un código del producto para introducirte en el juego. Por otro lado, te dan unos kits de localización maravillosos en los que en cada momento se te señala quién habla, el estado de ánimo del personaje, el tono que quieren darle, la situación contextual de esa misión...

GTM. ¿Y la interpretación simultánea?

RM. Tengo una amiga que es de las mejores intérpretes de Europa y que no se atreve a trabajar en videojuegos porque lo ve dificilísimo. El caso es que se necesita una formación especializada para poder abordar temas relacionados con motores gráficos, procesadores, personajes de la industria, etc.

GTM. Eres coautor de un libro sobre *Shenmue* que publicaste con los amigos de Héroes de Papel. ¿Cómo fue la experiencia?

RM. Uno de mis sueños desde pequeño era escribir un libro. Cuando me llamó Isaac y me ofreció el proyecto no me lo creía. Entonces todavía era un proyecto incipiente, pero como él es un crack y Ricardo también, sabía que estaba en buenas manos, **fuimos a lo loco y pusimos nuestro granito de arena para hacer de Héroes de Papel lo que es ahora,** una editorial de referencia por los trabajos impresionantes que están publicando.

Desde el día uno confeccionamos un índice y los contenidos apenas han variado. Eso sí, **añadimos un capítulo extra *a posteriori* después del anuncio de *Shenmue III*.**

En España ha funcionado muy bien y ahora se ha lanzado en Francia, donde está teniendo muy buena acogida; los medios franceses que lo están analizando le están poniendo también buenas valoraciones. Estamos muy contentos por haber tenido esta oportunidad. Nos sentimos parte del proceso de creación de *Shenmue III*. Además, pude entrevistar a Yu Suzuki.



La Odisea de Shenmue

El libro *La Odisea de Shenmue* fue publicado por Héroes de Papel en 2015. ¿Habrá segunda parte? No es descartable…



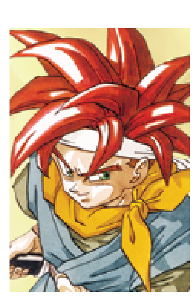
PLAYER ONE

CHRONO TRIGGER

POR GAMER ENFURECIDO

Perdido en el tiempo, entre grandes títulos de la saga *Final Fantasy*, se alza una de las joyas de SquareSoft. Una historia épica con un equipo de ensueño tras ella que, a día de hoy, se sigue considerando entre el público como uno de los grandes referentes históricos en el género del JRPG.





EL ARQUETIPO CLÁSICO

Crono será nuestro héroe protagonista, un chico con el pelo rojo al cuál un despiste le embarcará en una gran aventura.

UN VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO

MISIÓN: SALVAR EL MUNDO

A pesar de ser uno de esos videojuegos que uno tiene que jugar sí o sí, no tuve el honor de probarlo y terminarlo hasta hace poco tiempo. Tras ello, me arrepiento de no haberlo hecho antes. *Chrono Trigger* es un videojuego de rol desarrollado y distribuido por SquareSoft, lanzado de forma oficial en marzo de 1995 para la consola Super Nintendo. Esta obra **ajena a la saga *Final Fantasy* se sitúa cronológicamente entre dos grandes juegos de dicha franquicia**, concretamente entre la sexta y la séptima entrega, ambas muy exitosas en sus cifras de ventas internacionales y con gran impacto en el público.

No es casualidad que este título goce de gran fama y sea considerado una joya dentro de su género, sobre todo si tenemos en cuenta que fue desarrollado durante lo que podria llamarse «**la edad de oro de Square**», ya que la empresa venía de diseñar *Secret of Mana* y *Final Fantasy VI*, entre otros juegos. Pero no sólo debe su popularidad a la etapa en la que fue creado, sino también a los elementos considerados como revolucionarios en aquella época, y que más tarde analizaremos en profundidad en este mismo artículo.

El éxito de este juego puede notarse aún a día de hoy debido a la cantidad de versiones que fueron lanzadas al mercado posteriormente para diferentes plataformas, y que aportaban mejoras como, por ejemplo, las cinemáticas. Tras la versión para Super Nintendo, en el año 1999 el juego se lanzó en Japón para la innovadora consola de Sony, Playstation, y en 2001 en Estados Unidos junto con una remasterización de *Final Fantasy IV*. Otra versión que también introdujo cambios fue el *remake* para la portátil Nintendo DS en el año 2009, la cual incluía nuevos modos de juego y nuevos escenarios. Por último, esta joya del género JRPG se encuentra disponible a día de hoy para los sistemas operativos móviles Android e iOS, por lo que se halla al alcance de todo aquel que quiera jugarlo.

¿Y cómo no iba a ser un buen juego con el equipo que tenía detrás? Antes se ha hablado de la «edad de oro de Square». Esta época gloriosa de la compañía se dio principalmente en el género de los JRPG gracias a un equipo plagado de auténticos genios a la hora de crear videojuegos. Este grupo de desarrolladores obtuvo tanta fama



El *Dream Team* en uno de los finales alternativos



UN GENIO DE LOS JRPG

Hironobu Sakaguchi, creador de *Final Fantasy*, supervisó el proyecto junto a algunos futuros referentes en el mundo de los videojuegos.

que **se le conoce aún a día de hoy como el *Dream Team* de SquareSoft**, creadores de algunos de los mejores videojuegos de la historia: seguro que sus nombres os suenan.

En primer lugar, tenemos a uno de los co-fundadores de SquareSoft y creador de la saga *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi. En este caso actuó como supervisor del equipo de diseño. Colaborando codo con codo en esta misma función, contó con la ayuda de Yuuji Horii, creador de otra saga de juegos RPG de éxito, *Dragon Quest*. En la dirección del proyecto encontramos a otro de los grandes nombres de la compañía nipona, Yoshinori Kitase, que dos años más tarde también dirigió *Final Fantasy VII*, su obra maestra. En el rol de productor nos topamos, quizá, con el nombre menos conocido del equipo, Kazuhiko Aoki, quien formó parte, casi desde el principio, del proyecto de *Final Fantasy* con una gran variedad de funciones.

Para terminar, ***Chrono Trigger* tuvo la presencia de dos gigantes en el apartado artístico y sonoro**. A los mandos del sonido y la banda sonora reconocemos al instante al gran Nobuo Uematsu, compositor japonés presente en prácticamente todo proyecto de Square. Por otro lado, tanto el diseño de personajes como las cinemáticas de las posteriores versiones fueron realizados por Akira Toriyama. Sí, el dibujante de *Dragon Ball*, Además de los personajes de este título también diseña a los héroes y villanos de la saga *Dragon Quest*. Su pincel es inconfundible dentro del juego.

Dejemos atrás los detalles técnicos y al equipo de producción, y centrémonos en el videojuego en sí. ***Chrono Trigger* nos cuenta la historia de Crono**, un joven de pelo rojo que vive en el reino de Guardia. Nos situamos en el año 1000, momento en el cual nuestro protagonista conoce a Marle durante la Feria del Milenio. Se trata de una chica con mucho carácter que posee un colgante muy especial. Dicha joya desencadenará más tarde un incidente durante la prueba del nuevo invento de Lucca, otra amiga de Crono, que resulta ser una máquina de teletransporte. El incidente con el colgante provoca que



Todos los personajes fueron diseñados por el mangaka Akira Toriyama



Marle sea enviada 400 años atrás en el tiempo, lo que podría tener graves consecuencias en la actualidad. Así las cosas, Crono y Lucca deciden atravesar el portal formado para traerla de vuelta.

De esta manera comienza esta aventura que poco a poco irá avanzando y llevándonos a visitar diferentes épocas, conociendo a nuevos personajes y revelando una nueva línea argumental en la que descubriremos que el mundo está próximo a su fin. Esto es debido a que un ente extraterrestre llamado Lavos aterrizó en el planeta hace millones de años, y desde entonces ha estado esperando el momento de despertar para desatar el apocalipsis. Así pues, **lo que comenzó como una simple misión de rescate, pronto se convierte en una misión para evitar el fin del mundo** y asegurar la supervivencia de la humanidad en el futuro.



NUEVO SISTEMA DE BATALLA

El sistema de lucha por turnos incluye novedades como ataques combinados, en zona o enemigos móviles.

Esta increíble historia **nos trae además a una serie de personajes muy carismáticos**, cada uno con su propia historia y con un profundo trasfondo por descubrir. Esto transmite una sensación de cariño y empatia al jugador conforme descubrimos por qué tienen el carácter que tienen. Contamos con Crono, el protagonista, que responde al arquetipo de héroe convencional, capaz de dar la vida por sus amigos. Marle, la princesa de Guardia, obstinada, vivaz, optimista, y como no, enamorada del héroe. Lucca, la inventora, inteligente y creativa, es la ingeniera del equipo, la que siempre salva los muebles con sus ideas.

Además del trío principal, a medida que avancemos en el juego iremos conociendo a otros personajes

que se nos unirán en nuestra misión. Frog, un escudero del reino de Guardia, que fue maldecido y trasformado en rana; todo un caballero a pesar de ello. Robo, un androide encontrado abandonado en el futuro, incapaz de comprender las emociones humanas y muy curioso. Ayla, una mujer prehistórica, valiente y con confianza en sus capacidades, aprecia la fuerza por encima de todo y desprecia a los débiles. Por último, **tenemos a un personaje opcional**, Magus, el culpable de la maldición de Frog, ambicioso, sombrío y melancólico, un mago oscuro en toda regla.

Todos estos personajes fueron diseñados por el artista Akira Toriyama, y se nota con tan sólo echar un vistazo a su apariencia, por no decir que Crono tiene la cara de Goku. Marle, Lucca y Ayla, las facciones de Bulma o C18, y Magus las de Piccolo. A pesar de esta extraña sensación de que son calcos de *Dragon Ball*, la personalidad de todos ellos está muy bien definida: rebosan carisma por los cuatro costados, y comprendes sus sentimientos y motivaciones tras hablar con ellos un par de veces. Además del diseño de personajes, el *píxel art* es increíble, muy detallado y colorido, una auténtica delicia visual tanto en su estreno como en la actualidad, simplemente precioso.

En lo jugable, *Chrono Trigger* ofrece una innovación dentro de su género que a menudo se pasa por alto, ya que muchos de los elementos originales utilizados por el título no se mantuvieron en obras posteriores de la compañía. Pese a que estamos ante un juego de rol por turnos, el *gameplay* difiere mucho de lo clásico, pues nos sitúa en un escenario abierto sobre el que podemos ver a los enemigos o bien verlos aparecer de repente. El combate se lleva a cabo en una posición estática por nuestra parte, pero no por parte del enemigo, que puede moverse por la zona. Esta es una característica a tener en cuenta a la hora de atacar.

El movimiento de los enemigos tiene mucho que ver con otro factor innovador: la presencia de ataques en zona y en línea. Estos difieren de los ataques normales en que dependiendo de la posición del enemigo se puede dañar a más de uno, según si se alinean o si se acercan mucho los unos a los otros. Asimismo, SquareSoft dio un paso más e **introdujo los ataques dobles y triples**, acciones que se pueden llevar a cabo cuando dos o tres personajes están disponibles para atacar. Evidentemente, provocan un daño mayor. Todos estos elementos resultaron innovadores en su momento y ayudaron a que fuese recordado como una joya también en el apartado de jugabilidad.

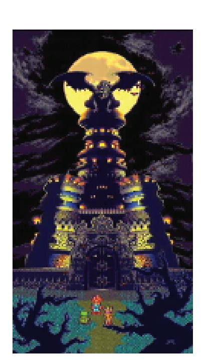
Como ya he dicho, no jugué y terminé *Chrono Trigger* hasta hace poco tiempo, y la verdad es que estoy muy arrepentido, porque este pequeño juego de Super Nintendo me ha dado 25 horas de juego más que satisfactorias, horas en las que he vuelto a sentirme un niño jugando a su primer JRPG. Sinceramente considero que **este es un juego redondo, de principio a fin, en el que no falla prácticamente nada**, cuenta con varios personajes cada uno con sus técnicas, con mejores y peores combinaciones dependiendo de los enemigos. Su dificultad puede ser alta si se va a lo loco, pero el juego también premia al jugador observador. Aunque intente parecer un reto, al final te hace las cosas sencillas de forma sutil para que disfrutes.

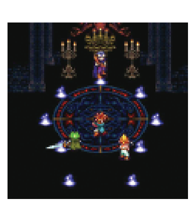
> EL PÍXEL ART DEL JUEGO ES INCREÍBLE, MUY DETALLADO Y COLORIDO, UNA AUTÉNTICA DELICIA VISUAL

Atesora un elemento que no se esperaría en un juego de su año: **misiones secundarias antes del final, que nos pueden ayudar a conseguir objetos ocultos o completar la historia de cada protagonista**. También cuenta con múltiples finales dependiendo de las decisiones tomadas a lo largo de la partida, así de cómo y dónde decidas acabar con el jefe final, ya que te da varias opciones para abordar la última batalla. Y para rematar, **cuenta con hasta 13 finales tras desbloquear el modo «juego nuevo +»**, lo que lo hace rejugable. Por todo esto y más he alucinado con *Chrono Trigger*, un juego que roza la perfección en su género y cuya calidad no debería sorprendernos teniendo en cuenta por quiénes fue creado... ¡Chapó!

UN ENEMIGO DE OTRO PLANETA

Lavos será el enemigo a batir en una feroz batalla por la supervivencia del mundo.







PLAYER ONE

DRAGON QUEST VIII

POR FERNANDO BERNABEU

El *Dragon Quest VIII* original de PlayStation 2 fue un título destacado dentro de su amplio catálogo. Ahora, Square Enix y Nintendo nos lo traen para la pequeña portátil de dos pantallas. ¿Consigue cumplir con lo que ofrecía el juego original? Ya os adelanto que sí, y además llega con mucho contenido adicional.

DRAGON QUEST VIII
EL PERIPLO DEL REY MALDITO

La saga *Dragon Quest* siempre ha sido un referente en el género de los RPG japonés. En su país de origen cada título es celebrado como el advenimiento de un mesías, y no es de extrañar que la futura undécima entrega figure cada mes entre la lista de los juegos más deseados de la prestigiosa revista Famitsu.

He de admitir que no los he jugado a todos y que mi punto de entrada fue la novena entrega para Nintendo DS, en la que los personajes más importantes los creaba el propio jugador. Pero sí que recuerdo que me dejó con ganas de probar más juegos de la franquicia *Dragon Quest*.

Cuando Nintendo y Square Enix sacaron de Japón el *remake* de la séptima entrega para 3DS, celebré muchísimo embarcarme en una nueva aventura repleta de limos y demás carismáticos monstruos diseñados por el creador de *Dragon Ball*, Akira Toriyama.

Y ahora, con tan solo unos meses de diferencia, nos ha llegado el port de *Dragon Quest VIII*, juego que **fue el punto de entrada a esta gran saga para muchos jugadores** que lo disfrutaron en sus PlayStation 2. Desde luego, los que descubrieron esta franquicia gracias a la octava entrega no podían haber empezado mejor.

> LOS QUE DESCUBRIERON ESTA FRANQUICIA GRACIAS A LA OCTAVA ENTREGA NO PODÍAN HABER EMPEZADO MEJOR

Los desarrolladores aumentaron el escopo de presentación de este juego para hacerlo atractivo al público que les faltaba por captar. Los distintos mapas de *DQVIII* son enormes y los modelos, perfectamente diseñados en tres dimensiones, **hacen que sea mucho más fácil enterarse de lo que están haciendo y pensando los personajes en cada momento**.

De alguna forma tenían que aprovechar la potencia de PlayStation 2. Estoy seguro de que los veteranos de la saga se alegraron del hecho de que nuestros protagonistas tuvieran animaciones para atizar a los monstruos y viceversa. Anteriormente estas animaciones no eran técnicamente posibles y todo quedaba supeditado a la imaginación.

Es más, la evolución tecnológica ahora permitía narrar historias mucho más complejas con un estilo gráfico que se asemejaba mucho más a los animes. Para ponerlo en contexto, *Dragon Quest VII* (conocido originalmente como *Dragon Warrior VII* en Norteamérica), tardaba muchísimo en arrancar, el ritmo de la trama no ayudaba a comprenderla y los personajes principales nos podían caer mal debido a su personalidad.

Por eso mismo ***Dragon Quest VIII* aprende de los errores de su inmediato predecesor para incluir una trama extensa** que se mantiene de forma interesante a lo largo de la aventura. A cada uno de los protagonistas se le otorga una personalidad y unas vivencias que podemos conocer en forma de *flashback* para entender mejor su forma de actuar. Y aunque los combates requieren mucha práctica para aumentar niveles, las recompensas que obtenemos con el avance de la historia bien lo valen.



DRAGON QUEST VIII, 13 AÑOS DESPUÉS

El original de PlayStation 2 llegó a Europa un 12 de abril de 2006, pero los japoneses lo pudieron disfrutar desde 2004. De manera similar, esta edición europea para 3DS llega dos años después de la japonesa.

Para los que no conozcáis este juego y por qué estoy tan encantado con su historia, *Dragon Quest VIII* nos embarca en un gran periplo para capturar y derrotar al malvado bufón Dhoulmagus, que ha convertido al rey y a la princesa de Trodain en un monstruo y una yegua respectivamente. El mudo protagonista es uno de sus leales caballeros, mientras que todos los demás protagonistas se van uniendo poco a poco por sus propios motivos.

En realidad de buenas a primeras no parece ser nada original, pero yo lo enfoco como una serie animada de televisión en la que **en cada capítulo los personajes viven una serie de aventuras para ayudar a la gente, todo ello enmarcado dentro de un hilo argumental más amplio centrado en derrotar al mal**. Es como ver un anime de aventuras, salvo por el hecho de que lo estamos jugando y las batallas no son nada fáciles.

El doblaje al inglés da especial énfasis a la actuación de los distintos personajes, tanto principales como secundarios, que nos encontramos por el mundo. Desde luego, no es lo mismo limitarse a leer el texto que oír cómo se expresa cada actor.

Así que el hecho de que hayan conseguido meter esta épica aventura en una diminuta tarjeta de 3DS en su momento resultaba casi inconcebible. El *port* que nos encontramos en **la portátil de Nintendo no tiene los gráficos ni el sonido de su hermano mayor de PlayStation 2, pero tampoco lo pretende**. Se nota que da mucha más importancia a contener toda la historia y añadir varios elementos extra que a parecerse con más fidelidad al juego original. Hasta han mantenido intacto el doblaje, cuyos archivos de audio estoy seguro de que deben ser bastante pesados.

Entre estos elementos extra de los que hablo está la aparición de monstruos en el mapa de juego. Si en el título de PlayStation 2 viajábamos por unos terrenos desprovistos de vida a la espera de que saltara la animación de batalla, ahora, en esta adaptación, **podemos ver perfectamente a las criaturas deambulando por el mundo**, y nosotros como jugadores podremos elegir con mejor o peor resultado si queremos luchar o no. Los encuentros aleatorios son cosa del pasado.

Pero una cosa que no me ha gustado es que aunque el mundo sea muy grande, la mayor parte del terreno no es divertido de explorar. Hay muchas zonas que no contienen absolutamente nada y son simplemente partes en las que aparecen monstruos normales. Así que **los que gustan de explorar cada rincón del mapa perderán mucho tiempo y no obtendrán prácticamente ninguna recompensa**.

Estoy seguro de que allá por 2004, cuando el juego se publicó por primera vez, el hecho de incluir un mundo abierto completamente modelado en tres dimensiones ya era un punto a favor para disfrutarlo. Pero hoy en día ya tenemos mucha más experiencia con la inclusión de este elemento en los videojuegos.

Prácticamente todos los avances de *Dragon Quest VIII* en Nintendo 3DS están pensados para su nueva vida en una consola portátil. Por poner un ejemplo, **en todo momento seremos capaces de crear un archivo de guardado rápido desde el que cargar la partida**. Si nos llevamos la consola por ahí, puede que tengamos que dejar de jugar de forma abrupta y no nos dé tiempo a visitar la iglesia más cercana para guardar. O si estamos en medio de una mazmorra y tenemos que dejarlo, el archivo de guardado rápido nos permitirá continuar en otro momento desde el punto exacto en el que estábamos.

Además, la pantalla de abajo de 3DS servirá para, aparte de mostrar el mapa del lugar en el que estemos, despejar la pantalla superior de contenido. En el título original de PlayStation 2, durante las batallas aparecía el estado de nuestros personajes en la parte superior, mientras que los comandos de batalla se situaban en la parte inferior y los modelos de los monstruos estaban en el centro. Ahora con este *port* tenemos a los monstruos y los co-



DISEÑADOR DE PERSONAJES

AKIRA TORIYAMA

...

El famoso mangaka creador de ***Dragon Ball*** es el responsable del diseño de personajes de todos los ***Dragon Quest*** hasta la fecha. Los más de 500 bocetos de monstruos que realizó para el primer juego se siguen teniendo en cuenta en la actualidad, pero en un reciente evento especial para celebrar los 30 años de esta franquicia confesó que cada vez le cuesta más encontrar inspiración.

—

"Si hubiera sabido que esto iba a continuar después de 30 años no habría aceptado el trabajo"

—

Lamentablemente para el señor Toriyama, ***Dragon Quest*** no tiene pinta de terminar, y dentro de poco recibiremos la undécima entrega numerada para PlayStation 4, Nintendo Switch y Nintendo 3DS.

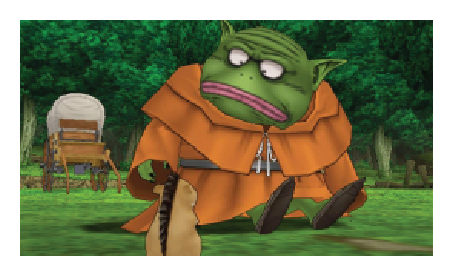


LA HISTORIA ES SU PUNTO MÁS FUERTE

—

Una aventura épica con personajes carismáticos hace que esta entrega destaque particularmente entre todas las demás.







mandos arriba, y **la pantalla inferior nos mostrará de una manera mucho más visual la vida y la magia que le queda a cada uno de nuestros luchadores**. Eso sí, hay veces en las que la navegación por los menús llega a ocupar toda la pantalla superior, y si queremos lanzarle un objeto a un monstruo que se encuentre a la derecha puede que lo tapen las distintas ventanas que hemos abierto.

Precisamente en el aspecto de los menús he notado que no han implementado ciertos avances que sí figuraban en el *remake* de *DQVII* para 3DS. En ese juego resultaba fácil poner o quitar objetos a cada personaje porque el sistema recordaba nuestra última opción y la mantenía. En cambio, en *Dragon Quest VIII* **no podemos maniobrar por los menús con tanta facilidad porque se resetea siempre a la primera opción disponible**. Es un pequeño fastidio que en realidad no le quita muchos méritos.

La cámara también es otro punto flaco del juego. El control con los botones L y R es cómodo hasta que tenemos que explorar mazmorras más angostas en las que las paredes no dejan maniobrar bien con la cámara. Aunque no lo he probado estoy seguro de que este control mejora con creces gracias al *stick* C de la New Nintendo 3DS.

Como todo RPG que se precie, en ***DQVIII*** también existe una mecánica especial que hace progresar a los personajes que manejamos. Cada vez que uno de



Son personajes memorables, seguro que os encariñáis hasta con el bandido Yangus

nuestros protagonistas sube de nivel, ganará puntos de destreza que podremos distribuir entre 4 armas, y una característica exclusiva. Así se podrán aprender habilidades y conjuros exclusivos de las armas o mejorar los atributos más generales de cada uno.

Personalmente, **este sistema de progresión creo que resulta un paso atrás con respecto al sistema de clases que se introdujo en *Dragon Quest VII* y que luego regresó mejorado en *Dragon Quest IX***. Era mucho más divertido y resultón destinar cada personaje a una tarea designada por su clase que hacerles mejorar ciertos aspectos con puntos de destreza.

En mi experiencia con el juego, no he tenido acceso a conjuros y habilidades realmente necesarios para no morir a todas horas hasta que ya había avanzado mucho en mi periplo. Puede que fuera porque siempre estaba tratando de mejorar dos características a la vez, y eso hacía que aprendiera lo necesario a un ritmo más lento.

También me gustaría hablar un poco de la traducción al español de *Dragon Quest VIII* en Nintendo 3DS. **El título original fue el primero en llegar en nuestro idioma, y desde luego el trabajo realizado es más que correcto**, pero posteriormente, a partir del *remake* de *Dragon Quest IV* para DS, los traductores tuvieron más libertad para jugar con los textos y darles un toque más fresco usando diversas técnicas. Concretamente introdujeron un montón de variantes lingüísticas o dialectos que se correspondían en mayor o menor medida con lenguas reales. Pensaba que al trabajar con una nueva localización habrían traducido de nuevo los textos siguiendo la tendencia de los últimos juegos, pero con tal de lanzarlo a tiempo se entiende que no arreglaran lo que en realidad no estaba roto.

En resumidas cuentas, **la edición para Nintendo 3DS de *Dragon Quest VIII* es una oportunidad de oro para revisitar una gran entrega de una gran franquicia de rol japonés**. Si no os importa que la calidad de los gráficos y del sonido se haya visto mermada respecto al original, estoy completamente seguro de que disfrutaréis de la aventura y de todas las nuevas características que han añadido, entre las que se encuentran dos nuevos personajes controlables, una nueva función de cámara y toda una serie de misiones que insuflan más horas después de haber terminado la parte principal.

ARDUOS ENFRENTAMIENTOS

—

Preparaos para morir mucho, porque hay combates muy difíciles.



JOYAS OLVIDADAS

TERRANIGMA

El increíble relato de cómo la Tierra fue resucitada por el ingenio un simple chico.

por Jon A. Ortiz

LA OBRA MAGNA DE LA INJUSTAMENTE OLVIDADA QUINTET

IMPECABLE COMBINACIÓN ENTRE ROL Y ACCIÓN

El término «joya olvidada» se puede aplicar a Terranigma de una forma completa**; casi se puede decir que es uno de los exponentes de esta clase de títulos. Cuando se nombran los juegos de rol japoneses de la gloriosa Super Nintendo, todo el mundo cita a *Final Fantasy VI* o *Chrono Trigger*. **Y en la propia saga a la que pertenece, llamada la Trilogía *Soul Blazer*, ha quedado relegado a un segundo lugar**. *Illusion of Gaia* siempre sale a relucir antes en cualquier conversación entre jugadores veteranos; y no me digáis que es porque era anterior, ya que nadie habla de *Soul Blazer* —la primera entrega de la saga— ni tampoco tienen una conexión formal entre ellos, son prácticamente independientes. Aunque lo primero que habría que decir es que poca gente sabe que este título forma parte de una trilogía. **De todas formas, *Terranigma* es generalmente olvidado y relegado**, la razón no es ni fácil de identificar, y tampoco tiene sentido ahondar más en ella. Pero bueno, por algo esta sección se llama «joyas olvidadas»; es nuestra labor hacer que esta clase de juegos destaquen en algún momento.



INJUSTAMENTE OLVIDADO

Terranigma nació a la sombra de otros gigantes del género a los que nada tenía que envidiar.

Lo primero que hay que decir es que **a pesar de lo que parece a primera vista, *Terranigma* es un ARPG**, lo que nos indica que no es por turnos, sino que apuesta por una acción más directa. He de reconocer que cuando lo empecé, no tenía ni idea de este dato; no sé si será cosa mía, pero siempre tuve la sensación de que era por turnos, y mi sorpresa al ver que estaba equivocado fue mayúscula. Quizás pensaréis que estoy loco, pero estuve a punto de dejar de jugar en ese mismo instante; a mi lo que me apetecía era un título por turnos. Aún así, hubo algo que me empujó a seguir jugando, algo que se merece su propio párrafo.

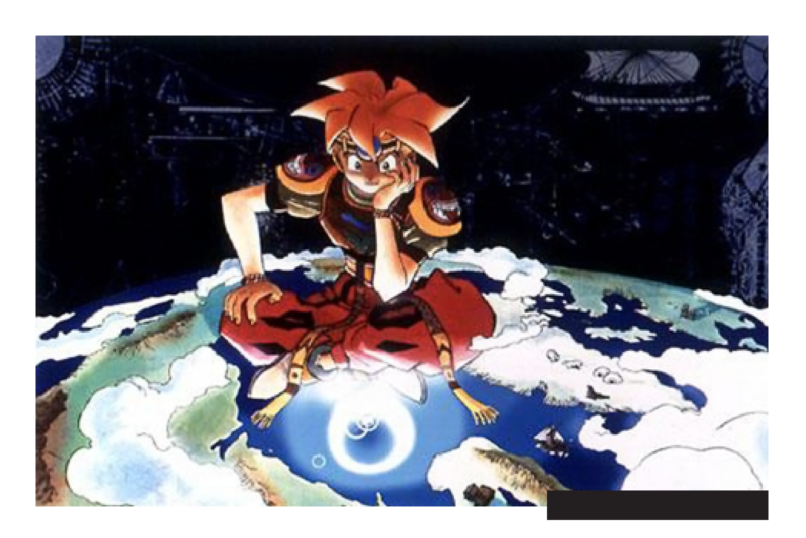
El menú, y la canción que lo acompaña, esas son las dos poderosas razones que consiguieron que no abandonara la aventura. El tema inicial de Terranigma es tan pegadizo que incluso la canción del menú de *Super Smash Bros Melee* es un remix de éste. Eso es, como poco, un gran honor. Pero con eso no basta, también hay una preciosa imagen del protagonista mirando hacia el horizonte. No me suelo dejar embaucar por estas cosas, pero *Terranigma* hace una labor estupenda; **nada más iniciar el juego se respira aventura, y eso es algo muy importante en esta clase de títulos**.

La historia comienza en el mundo subterráneo, donde encarnamos a un chico llamado Ark. Avanzar por este cóncavo mundo es espectacular, y la perspectiva está realmente conseguida —un truco sencillo, pero nunca antes visto—. Después de cumplir unas tareas, **deberemos abandonar la seguridad de nuestro pueblo para cumplir una importante labor en el mundo exterior; hacerlo renacer**. Porque sí, el mundo está muerto, y es nuestro deber revivir todos los aspectos del mismo, desde la fauna hasta al propio ser humano. **Cabe destacar lo diferentes que son los capítulos del juego entre ellos**. En los últimos capítulos, los anteriores me resultaban lejanos, como si de un sueño se tratase; y eso que es un juego corto que en unas veinte horas se puede completar

POR JON ANDONI ORTIZ

EXCELENTE ARGUMENTO LLENO DE MATICES

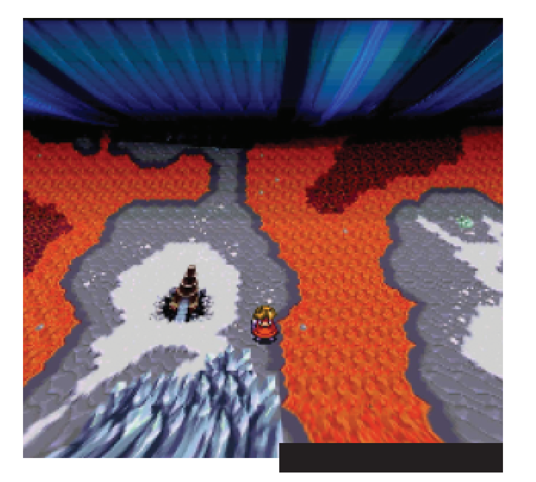
MAGIA Y ACERO JUNTOS PARA REVIVIR EL MUNDO



UN MUNDO QUE RESUCITAR

—

La tarea que debe emprender Ark no consiste en salvar el mundo de la forma habitual, sino más bien hacerlo renacer.



UN PUNTO DE VISTA CÓNCAVO

—

El mundo subterráneo de Terranigma se nos presenta con una perspectiva muy peculiar.

perfectamente. Parece un cuento relatado en diferentes episodios poco conectados entre sí; revivir a la fauna es completamente diferente a la parte con los humanos. Más allá de la resurrección del mundo, el juego se va tornando cada vez más oscuro, tocando temas sombríos, presentando diferentes villanos y situaciones muy complicadas. **Recomiendo cierta concentración para seguir todos los eventos del título**; no es una historia compleja, pero con lo que tarda en arrancar y la variedad de situaciones es fácil perder el hilo.

La jugabilidad que nos propone *Terranigma* es simple a primera vista, pero se va complicando a medida que avanzamos. A pesar de ser acción en tiempo real, el resto de elementos típicos están ahí; la subida de niveles, la libertad para moverse en muchas partes del juego, o el uso de mejores armas. Los ataques siempre son los mismos, independientemente del arma que usemos. Aunque no hay mucha variedad, no hace falta, ya que con el ataque en movimiento nos bastará; no solo es muy efectivo, sino que además nos vuelve invulnerables durante unos pocos y preciosos segundos. De todas formas, cada uno de los ataques tiene su momento, y a medida que jugamos sabremos cuándo hay que usar cada uno. **Combinarlos de la forma correcta es lo realmente difícil, y en algunos combates tendremos que ser rápidos de mente—y de manos—**.

Pero no sólo tenemos acero, **la magia está muy presente en el mundo de *Terranigma***. Diez diferentes anillos que nos proporcionan diferentes encantamientos, que van desde el fuego a los terremotos, y nos sacarán de más de un apuro. Además, hay cinco amuletos que nos facilitan la vida, ya que nos ayudan a recuperar vida o a huir de una mazmorra si ésta es demasiado complicada. **Mientras que los anillos nos sirven para atacar, los amuletos son una forma de evasión y de apoyo**. Conseguir estos objetos es una de los principales partes en las que tendremos que explorar, ya que no estarán a la vista. Por último,

conseguiremos ciertas habilidades, que aparecerán en forma de objetos, los cuales son indispensables para avanzar. Como veis, hay un buen surtido de pertrechos que hacen del juego algo más profundo.

El título nos ofrece un buen reto, que en la mayoría de ocasiones solo necesita de habilidad o de subir unos pocos niveles. Es en términos generales una obra que se puede jugar del tirón, casi sin tener que pararnos a entrenar —en esto recuerda al ya nombrado *Chrono Trigger*—. Aún así, **hay dos momentos realmente frustrantes en el título, y vienen en forma de jefes**. La llamada *Bloody Mary* en primer lugar, y el jefe final en otro. Estoy seguro de que *Bloody Mary* fue el villano en el que muchos de los jugadores —niños por aquel entonces— dejaron el juego aparcado, o incluso abandonado. Llegas con poco nivel, y si no tienes la suerte de tener magia todavía, lo único que resta es armarse de paciencia y enfrentarse al que será uno de los combates más duros de vuestra vida. El combate final es otro hueso duro de roer, pero para ese momento ya hay objetos, magias y habilidad suficiente para que no suponga el problema que supuso *Bloody Mary*. Casi prefiero que aparezca la leyenda del espejo para cortarme el cuello que volver a pasar por ese calvario de nuevo. Fuera del combate hay ciertas zonas de plataformeo, pero nada complicado. **El juego destina la mayoría de sus recursos jugables al combate**.

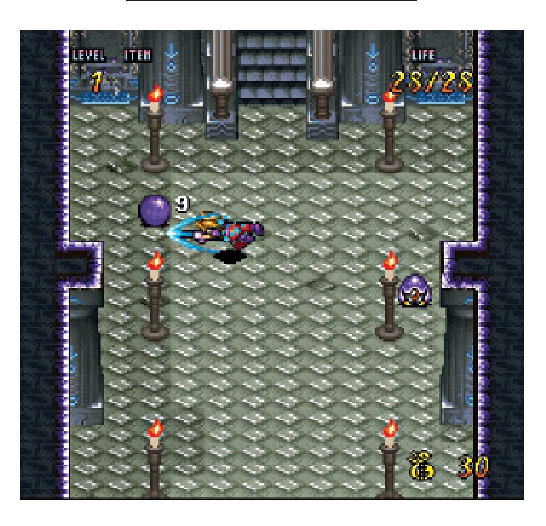


JEFES FINALES DESAFIANTES

La infame *Bloody Mary* fue responsable de que más de uno abandonara el juego.

Ya he hablado anteriormente del aspecto gráfico y del musical, pero creo necesario ahondar más en ambas secciones. Visualmente es una gozada, se nota que en el año 1995 se iba acercando el punto álgido en lo que se refiere a gráficos a través de *sprites*. Todos los efectos de magia, ataques y demás están muy logrados. Yo soy de los que prefiere *sprites* bien hechos a unos gráficos pobres en tres dimensiones —que son básicamente todos los de la primera hornada de PS1—. La banda sonora no se olvida fácilmente; **temas como *Open the Door* o *Return to Mother Earth* son de esas piezas que no te puedes quitar de la cabeza**. Quizá no es tan redonda como la de otros juegos, pero sí que destaca en algunos momentos puntuales.

¿Pero qué tiene Terranigma que lo haga tan especial? El sistema de combate cumple, y los personajes también, pero hay algo más allá de eso. **Puede que sea la madurz de su propuesta, llena de simbolismo en la resurrección del mundo; o lo oscuro de ciertas situaciones** —como el momento de la cabra—. Lo que está claro es que hay algo que lo convierte en un título especial. Soy un hereje, y he cometido la desfachatez de jugarlo antes de *Illusion of Time* —algo que remediaré en los próximos meses—. Y aún así, creo que no superará a la tercera parte de la saga en absoluto. *Terranigma* es un enigma —perdón por el juego de palabras— en muchos de sus apartados, y aún jugándolo no se puede discernir todo lo que propone. Lo recomiendo encarecidamente, ya que personalmente me gusta más que *Final Fantasy VI*. La conclusión que saco es que **si en algún momento de vuestra vida tenéis pensado hacer una lista de juegos de Super Nintendo a los que jugar, Terranigma debería estar entre los cinco primeros. Seguro que no os arrepentiréis**.



MECÁNICAS COMBATIVAS EXIGENTES

La aventura de Ark no será sencilla, pero por suerte, contaremos con un amplio surtido de hablidades y poderes.

¿MERECE LA PENA COMPRAR...

SÍ

"No me perdonaría perderme cómo el sueño de la comunidad se hace real"

por Carlos Santillana

Actualmente, los tres grandes exponentes de la realidad virtual comercial son **PlayStation VR, HTC Vive y Oculus Rift.** De entre ellos la realidad virtual de Sony se presenta como la opción más cómoda y asequible. Sin embargo, a pesar de que haga referencia a PlayStation VR en este texto, casi todo lo que plasme aquí podría valer también para cualquier otra tecnología de VR.

El principal problema de la realidad virtual, y sobre todo de sus juegos, es **la gran expectación creada**. Unos pensaban que la calidad técnica iba a ser incluso superior a lo visto en una consola de sobremesa; otros, que la inmersión iba a ser tan completa que sería poco menos que **un *Sword Art Online* en la vida real.** La realidad ha demostrado ser muy diferente, en especial a aquellos que su uso les genera un malestar físico.

Siendo sinceros, es necesario acostumbrar al cuerpo a "movernos sin realmente movernos". Unas extrañas sensaciones a las que no todo el mundo responde igual. Es relativamente común el dolor de cabeza o los mareos. Pero nada que suponga un problema serio, sólo es un proceso de aclimatación. Eso sí, hay quien no termina de acostumbrarse.

En cuanto a los títulos en sí, se extendió la creencia de que íbamos a correr esquivando balas como si de un perfecto avatar virtual se tratara. Pero **la realidad virtual necesita buscar su propio camino**. Es por ese motivo que muchos títulos actuales parecen más experimentos que juegos completos. Las compañías están tratando de buscar qué funciona y qué no. Y para eso no hay otra opción que el clásico método de ensayo y error.

He jugado a títulos de PlayStation VR que funcionan de maravilla. Otros, directamente han tratado de llevar un estilo conocido a la realidad virtual. Y también pequeños experimentos. *Until Dawn Rush of Blood* es un éxito seguro para todo el que lo prueba —sobre todo con dos mandos PS Move—, y el reciente *Resident Evil 7* ha demostrado que un juego completo triple A también puede funcionar muy bien.

Aunque no hace falta irse a lo más conocido para ensalzar las virtudes de PlayStation VR. Todos los *"minijuegos"* de *PlayStation VR Worlds* podrían haber sido títulos interesantes y completos. *Tethered* es un curioso juego de estrategia poco conocido pero muy divertido. E incluso las propias experiencias podrían tener un importante hueco. Me encantó el emotivo cuento de Allumette. Recuerdo que había fans creando experiencias basadas en las películas de Studio Ghibli, como la escena de la parada del autobús de *Mi Vecino Totoro*. No quiero ni imaginar el éxito que cosecharían experiencias oficiales en las que fuera posible visitar, por ejemplo, la casa de baños de *El Viaje de Chihiro*.

Sí, es cierto que gran parte del potencial de la realidad virtual y de PlayStation VR se desarrollará en el futuro. Pero **el futuro se crea sobre un presente, y ese presente es ahora mismo**. Sería un tanto injusto apostar por PlayStation VR sólo porque la realidad virtual pueda seguir prosperando. Creo que ya cuenta con bastante títulos de diferentes estilos con los que poder aprovecharlo muy bien, y es evidente que las compañías cada vez muestran más interés por un mercado con tanto potencial como este.

También es cierto que lo más fácil sería dejarlo pasar, y esperar que la tecnología y los juegos se hayan pulido hasta el punto de que sea otra forma de entretenimiento más, en lugar de la curiosidad que parece ahora. Pero **yo no me perdonaría perderme este sueño, ese que me invita a fantasear con la idea de estar dentro del juego**. No creo que haya nada mejor.



...PLAYSTATION VR?

no

"Ni la tecnología ni el catálogo están a la altura de un accesorio que roza los 600€"

por Alejandro Castillo

Cierto sector de la industria ve con recelo el estancamiento del videojuego en los últimos años. La evolución es cada vez menor generación tras generación, por lo que se buscan alternativas para llevar un paso más allá el juego tal y como lo conocemos hoy día. **Este empeño por forzarnos a vivir un cambio drástico en el mercado** ha hecho que diferentes ideas del pasado se postulen de nuevo en primera línea de actualidad. A finales de los años noventa la realidad virtual era todo un sueño, mermado principalmente por el *hardware* de antaño. ¿Jugar como si estuviésemos dentro de él? Una experiencia única con la que fantaseaban millones de jugadores.

Es por ello que, durante el pasado año, tres grandes compañías del sector lanzaron sus propuestas para un mercado de futuro. El elevado precio de Oculus Rift y HTC Vive fueron determinantes para que Sony tomase la delantera del público general. PlayStation VR aterrizaba como la opción más asequible para entrar en este nuevo mundo. **Coged *asequible* con pinzas,** pues la realidad es muy distinta. A los cuatrocientos euros de las gafas has de sumar sesenta más por la cámara, indispensable para su funcionamiento. Si además quieres disfrutar por completo de la realidad virtual, el par de mandos PlayStation Move se establecen en unos setenta euros de forma oficial. Lo cual nos deja una cifra un tanto inquietante: **quinientos treinta euros** para tener la mayoría del pack. ¡Y sin juegos!

Una vez adquirido, toca hablar de su catálogo. PlayStation VR no es que goce de una gran variedad de propuestas. La mayoría son solo experiencias de unas cuantas horas que, una vez terminadas, poca chicha queda más allá de servir como distracción ante la visita de turno. Algunas compañías, como Capcom o Codemasters, han hecho compatible sus títulos para esta tecnología, como es el caso de *Resident Evil 7* y *Dirt Rally*. Pese a que en las propuestas de conducción casa mejor la realidad virtual, un título tradicional se ve condicionado respecto a la experiencia normal. **La obra de Capcom se deja jugar con las gafas, pero sus imprecisos controles lastran la experiencia.** Termina convirtiéndose en un juego incómodo de jugar, y eso sin añadir las náuseas que ocasiona.

Pues eso es lo que ocurre en la mayoría de proyectos. Algunos jugadores se adaptan más rápidamente a la tecnología, pero lo normal es sufrir mareos y después de las sesiones. Aunque terminemos por acostumbrarnos, las sensaciones no terminan de remitir del todo. A ello hay que sumarle la baja nitidez del panel, unido a la escasa resolución de sus juegos; la borrosidad permanente termina convirtiéndose en algo realmente molesto. Incluso leer un cartel con rapidez se convierte en una tarea complicada. Es noble el intento por parte de Sony de trasladar esta joven realidad virtual a nuestro salón, pero **ni la tecnología ni el catálogo están a la altura de un accesorio que roza los seiscientos euros** para poder ser disfrutado.

He de confesar que era uno de esos usuarios ilusionados por probar este nuevo mundo. Mi primera experiencia fue precisamente con PlayStation VR, pero tras la sorpresa de las primeras horas, sus defectos saltan a la vista. **Ni es suficiente el *hardware* de PlayStation 4 ni lo son los componentes de PlayStation VR.** Al final, esta realidad virtual en consola es un mercado tan residual que incluso las propias compañías ven con recelo. El futuro es tan incierto como prometedor, pero en estos momentos **no hay justificación posible para dar el salto.**

LA HABITACIÓN ROJA



ROBE PINEDA

El zombi más valiente de Capcom

Celebramos la arriesgada apuesta de regresar a los orígenes

Recientemente hemos recibido *Resident Evil 7*, la nueva entrega del buque insignia del terror —con permiso de *Silent Hill*— en los videojuegos. Su anuncio, que tuvo lugar durante la conferencia de Sony en el pasado E3 de Los Ángeles, nos cogió a todos por sorpresa. Tanto es así que hasta que no terminó el vídeo y apareció su nombre, **nadie imaginaba que estaríamos ante el regreso de la saga**. Sorprendentemente, el desarrollo estaba lo suficientemente avanzado como para no tener que esperar poco más de siete meses entre anuncio y lanzamiento.

Con un estilo claramente inspirado por el fenómeno *P.T.*, Capcom decidió promocionar su proyecto mediante un *teaser* jugable que no necesariamente formaría parte del juego final. Eso llevó a la comunidad a esperar el lanzamiento del juego en mitad de un mar de dudas, especulando sobre sí estaríamos ante un regreso a los orígenes o si, por el contrario, la demo no implicaba nada similar y esta nueva entrega nos depararía algo cercano a lo visto en las últimas generaciones.

Por suerte, y como ya sabéis todos aquellos que habéis disfrutado de él, **finalmente Capcom ha resucitado a su último zombi: *Resident Evil.*** Misma fórmula desde otra perspectiva, pero con mecánicas muy cercanas a las de antaño y completamente alejadas de lo visto en los polémicos *Resident Evil 5 y Resident Evil 6*, entre otras entregas. Es por eso que, como



amante de los juegos de terror y de la saga, **no tengo más remedio que aplaudir lo que considero una hazaña por parte de Capcom.**

¿Por qué una hazaña? Porque **todos sabemos cómo funciona esta industria.** Sabemos lo que tiende a vender más fácilmente y sabemos que existen grupos dentro de las nuevas generaciones que consideran «*arcaica*» u «*obsoleta*» la fórmula original de la saga. Apostar por un *Resident Evil* similar a los de los años 90 en pleno 2017 es algo muy —muy— arriesgado. Capcom lo ha hecho, y muchos seguidores de la saga aplaudimos su esfuerzo porque, más allá de eso, lo cierto es que ***Resident Evil 7* ha resultado ser un gran juego.**

El hecho de que juguemos en primera persona nos ofrece unas cotas de inmersión nunca vistas en la saga, pero por encima de eso, lo que prima es que en esencia estamos ante la misma fórmula que nos maravilló a todos en **1996, año en el que nos adentramos por primera vez en la Mansión Spencer**. Un diseño de niveles mínimamente elaborado, algún que otro puzle y la necesidad de volver hacia atrás sobre nuestros pasos para recoger algún objeto que habíamos olvidado. No era tan difícil; todas estas mecánicas ya están inventadas y situarlas de forma que giren en torno a una atmósfera absorbente ha dado resultado en **un producto a la altura de lo que muchos seguidores esperábamos.**

El excéntrico ambiente familiar que disfrutamos a lo largo y ancho de la acogedora finca de los Baker, la enrevesada historia y algún que otro homenaje, terminan de dar forma a un título sin fisuras que, si bien no alcanza la brillantez de las dos primeras entregas, dudo que tenga mucho que envidiar a cualquiera de las posteriores. En tiempos modernos y con una nueva perspectiva, ***Resident Evil 7* puede situarse en cualquiera de esos *rankings*** que los usuarios elaboran para listar sus favoritos, esos en los que muchos nos negamos a englobar a las entregas más recientes, así como a diversos *spin-off*.



Sin dar comienzo al eterno debate que todos hemos librado alguna vez sobre la fórmula que la saga ha decidido adoptar durante las últimas generaciones, es innegable que la gran mayoría de seguidores de la saga renegamos de los títulos que comenzaron a llegar a raíz de *Resident Evil 4*. Cada juego debe ser valorado en consecuencia y generalmente no se suele hablar sobre la calidad de cada producto en sí. Más bien, el debate se ciñe en cuanto a lo que perder las señas de identidad se refiere. Curiosamente, la cuarta entrega llegó para sembrar los cimientos de lo que la franquicia ha sido hasta sus últimas apariciones. Sin embargo, la tremenda ambientación concebida y el hecho de ser un juego adelantado a su tiempo, dio lugar a que se convirtiese en todo un fenómeno en el justo momento en el que desembarcó en GameCube. No en vano, y **aunque parezca un hecho incongruente, Resident Evil 4 es incluso uno de los títulos más queridos de la serie.**

Después de la aventura por tierras españolas protagonizada por **Leon S. Kennedy,** llegaron la quinta y sexta entrega, que se fueron alternando con otros capítulos secundarios como *Revelations* o *Umbrella Chronicles*, entre otros. Cada uno con sus particularidades, lo cierto es que **ninguno logró contar con el beneplácito del grueso de seguidores de la saga**. No obstante, todos lograron vender de una forma más que aceptable. Es por eso que Capcom podría haber optado por un camino mucho más seguro que el tomado con *Resident Evil 7.*

Personalmente, soy de los que piensan que una saga solo es capaz de trascender en el tiempo gracias a sus fieles. Cuando nace una nueva franquicia, necesita alimentarse de sus seguidores si pretende convertirse en leyenda. ***The Legend of Zelda, Final Fantasy, Metal Gear Solid*** y, por supuesto, *Resident Evil.* Seguramente muchos no estén de acuerdo con mi exposición, pero lo cierto es que considero injusto que Capcom, la cual ha llegado al lugar en el que se encuentra gracias a la confianza de sus fans, «nos pague» con el maltrato (según muchos) a una de sus sagas por excelencia. Porque no, ***Resident Evil* no es hoy una de las sagas más laureadas de todos los tiempos gracias a sus capítulos más cercanos al FPS que al *survival horror*.**

No es una crítica a ningún sector, faltaría más. Más bien, se trata de aceptar la realidad: un juego enfocado a la acción, con un estilo espectacular y aires de superproducción es capaz de captar a las masas; un *Resident Evil* clásico no. ***Final Fantasy XIII* o *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* lograron vender más que algunas de las entregas clásicas,** consideradas incluso como varios de los mejores títulos de todos los tiempos. **Las tendencias van cambiando y se amoldan a la percepción de las nuevas generaciones.**

> ***Resident Evil 4* es uno de los más queridos de la franquicia**

No es algo que nos coja por sorpresa. Pensemos lo que pensemos los seguidores que estuvimos ahí el primer día de ciertas series, tampoco es algo que nadie tenga licencia para cuestionar.

Es por ello que muchos creemos que Capcom ha sido muy valiente. Ha sido valiente por apostar por un regreso a los orígenes. A esas mecánicas «obsoletas» según muchos. Por huir de un estilo «peliculero» y centrarse en algo que, sobretodo, siempre trata de recrear lo que muchos sentimos al explorar los escenarios de *Resident Evil 2*, por citar a una de las mejores entregas de la saga. Que nadie se deje engañar: *Resident Evil 7* es puro *Resident Evil*, porque da igual cómo lo ves, lo importante es lo que es, y basta con jugar unos minutos para comprobarlo.

¿Y ahora qué? Parece que el juego ha sido bien recibido. En principio todo apunta a que los números no están siendo para nada malos. Es posible que la cámara en primera persona, así como la apuesta por la **realidad virtual** (por ahora solo disponible en PlayStation 4) hayan logrado captar a esos que consideran que las últimas entregas estaban en el camino adecuado. Lo que es un hecho es que **a nosotros, a los que siempre hemos estado ahí, nos ha conquistado de nuevo,** y eso es muy importante de cara al devenir de la saga. Por último, y como deseo personal, todas las noches sueño con que Square Enix siga los pasos de Capcom, porque muchos deseamos la resurrección de *Final Fantasy.*

Amante de Silent Hill, Resident Evil, es también dueño de un orangután que esconde en su sótano. Redacta en GTM con delantal y gorro de chef.

PIXELOTERAPIA



DAVID NEIRA

Ashes of Ariandel: un sabor que se repite

Y cómo la repetición desmedida trae la pereza

Voy a dejar esto claro desde el principio: me encanta la saga *Souls*. El único juego que no he podido jugar entero ha sido *Demon's Souls,* pero he catato el resto de títulos de la saga y los he disfrutado muchísimo. Sin embargo, esto no quiere decir que estén exentos de fallos. Hoy, como fan, me gustaría criticar el deterioro progresivo del mimo y cuidado con el que ha sido tratada. Hablo de la pereza que ha ido permeando esta saga de un tiempo a esta parte y cuyo colofón encuentro en *Ashes of Ariandel.*

Empecemos con la historia, aunque quizá para muchos sea la parte menos interesante de las obras de From Software. Siempre se ha mantenido algo apartada y escondida, y las cinemáticas, más que aportar a la narrativa, solían dar exposición sobre el jefe de turno o sobre un área concreta. La chicha está en las **descripciones de los objetos** y, además, tomando como referencia el primer *Dark Souls*, también en los rincones secretos y en el orden de las acciones. Hidetaka Miyazaki, el creador, es un hombre críptico. Disfruta diluyendo los matices de la historia en los detalles sutiles y, muchas veces, lo que ha sucedido queda en manos de la interpretación personal de cada jugador. Esto me resulta fascinante, ya que creo que cautivó a muchos jugadores la primera vez que entraron en este universo.

Sin embargo, conforme ha ido avanzando la saga, las descripciones de los objetos han sido



cada vez más confusas y, en muchas ocasiones, frustrantes. Es más, paulatinamente, el equipo de From Software ha ido encontrando la comodidad en las menciones de personajes ya existentes sin dar más detalles sobre el objeto en cuestión, lo cual, en mi opinión, resulta la opción cómoda. Aunque, por supuesto, hay que tener en cuenta que los últimos lanzamientos de la saga han salido a uno por año: *Dark Souls II* en 2014, *Bloodborne* en 2015 y *Dark Souls III* en 2016, con lo que hasta cierto punto es comprensible que existan errores. No solo eso, sino que el propio Miyazaki reconoció que los espacios ausentes tanto en *Dark Souls* como en *Dark Souls III* son a veces intencionados; otras veces, despistes. Y no pasa nada, todo el mundo tiene fallos y si esos fallos han servido de forma positiva… ¡mejor que mejor!

Lo que quiero criticar no es el hecho de haberlo intentado y haber fallado, sino la cómoda pereza de recurrir, una y otra vez, a esa mitología ya asentada y creada para echar mano de lo que ya se conoce como *fanservice*. *Dark Souls III* tiene mucho de eso. En ocasiones, se puede justificar asumiendo un razonamiento de «homenaje» que en parte acepto. Además, por supuesto que hay más cosas aparte de la historia: la última entrega refina hasta la excelencia la fórmula jugable de la saga. Los escenarios, como en *Bloodborne*, pasan a ser un elemento clave de la narrativa. Es más, si solo fuera el juego, lo aceptaría como un homenaje y despediría una de las sagas más emblemáticas de los últimos años con un abrazo cariñoso.

Pero lo que no trago es el DLC. Por ahí no paso. Hablo, por si queda alguna duda, de *Ashes of Ariandel*: el último contenido descargable de From Software, a la espera de *The Ringed City.* No puede ser que, en un contenido adicional



que, se supone, amplia la historia de este nuevo mundo, volvamos a jugar a un batiburrillo de contenido con referencias a sus anteriores entregas, incluida *Bloodborne*. Y sí, no es lo mismo, cambia aquí y allá, pero no hay ningún concepto realmente fresco como en anteriores contenidos. Lo único que me parece medianamente salvable es el último *boss* que tiene; hasta la fecha, una mecánica única en toda la franquicia. El resto: los enemigos, el paisaje, las armas... todo lo hemos visto antes en alguna otra obra de Miyazaki.

> **Ashes of Ariandel, en términos de contenido es un despropósito.**

Para ponernos en contexto, me gustaría recuperar los DLCs de anteriores entregas para comparar. El primer contenido descargable de *Dark Souls, Artorias of the Abyss,* incluía una de las peleas contra jefes finales que la comunidad recuerda con más cariño. Varias, de hecho (Manus y Artorias). Incluso plantea la pelea contra otro *boss* del juego principal (Sif, el Gran lobo gris) de una forma radicalmente diferente. Además, el diseño de los enemigos es tremendamente distinto de lo que habíamos visto en la aventura principal, sobre todo las relacionadas con El Abismo. Por último, este contenido extra dura 7 horas aproximadamente.

Por otro lado, también tenemos los DLC's de *Dark Souls II* que, aun cuando creo que todos podemos estar de acuerdo en que es la peor entrega de la saga, considero que aportan más en términos de originalidad y contenido que *Ashes of Ariandel*. Tampoco son muy excusables, ya que uno de los ejemplos de esta pereza que critico lo tenemos en el DLC *Corona del Rey Hundido*, donde la pelea contra Elana es la viva imagen del reciclaje de dos *bosses* contra los que ya peleamos en la historia principal (Nashandra y Velstadt), tanto en diseño como en una jugabilidad muy ligeramente revisada. Por supuesto, también tienen cosas buenas, y una de ellas es la ambientación y los escenarios que, en muchas ocasiones, logran impresionar. Cada DLC dura de media unas 4 horas y media salvo *Corona del Viejo Rey de Hierro,* que dura 3 horas y media.

Después, está *Bloodborne* y su DLC: *The Old Hunters,* que es el otro gran DLC de la saga. Y, sin embargo, también ha padecido de la pereza de la que hablábamos a lo largo de este artículo con un diseño demasiado parecido a jefes finales de la historia principal hasta en 2 ocasiones: Laurence y los Fracasos Vivientes que, por lo menos, cambian bastante a nivel jugable. Sin embargo, sí me parece que innova y ofrece algo distinto en términos de escenarios, *bosses*, cuento a Lady Maria y a Kos como unas de las mejores peleas dinámicas de toda la saga sin lugar a dudas; y diseño, ya que en el último tercio del juego todo está diseñado conforme a una sola temática: una pequeña villa pesquera y las imágenes que resultan de esa idea que se permea perfectamente con la estética general de *Bloodborne*. Este DLC dura aproximadamente 9 horas.

Por último, llegamos a *Ashes of Ariandel*. En términos generales este contenido extra es, para mí, **un despropósito**. Como mencioné antes, se salva la batalla contra el jefe final que— aun tirando también de entregas anteriores—consigue lo que se propone y resulta en una batalla dinámica y divertida. Sin embargo, ni los escenarios, que toman referencias de *Dark Souls* y *Bloodborne*, ni los enemigos, que son muy poco interesantes cuando el equipo de desarrollo no bebe de la temática decadente de su predecesor; así como tampoco el *boss* secundario, cuyas primeras y segundas fases carecen absolutamente de chispa; ninguno de estos elementos brilla por sí solo. Simplemente, ya han sido usados antes y resultan viejunos al paladar. Además, el DLC solo dura 3 horas y media, a la altura de *Corona del Viejo Rey de Hierro*, el más corto hasta ahora.

Honestamente, este DLC es la primera gran decepción que me llevo por parte del equipo de From Software. De verdad de la buena, espero que se esfuercen un poco más con *The Ringed City* que, además, cerrará la saga. Sigo creyendo en Miyazaki y su equipo, pero hay que señalar los errores e intentar entregar y demandar el mejor producto posible. Un deber tanto del desarrollador como del consumidor.

David es uno de los integrantes más jóvenes de la redacción y reparte su tiempo libre entre el gimnasio y las letras que vuelca en la revista.

MUNDO MALLENDARIO



ISRAEL MALLÉN

Nintendo, no te entiendo

La política de la Gran N con los fangames no es adecuada

Nintendo, hace no tanto, era **sinónimo de innovación y riesgo.** Creaba tendencias con una facilidad pasmosa y estrenaba cada generación con uno o varios candidatos a clásicos del medio. Y sigue siéndolo, en gran medida. **Quizá no reinen con la firmeza de antaño,** pero sus principales IPs siguen generando obras ejemplares. No, estas líneas no piensan discutir si la Gran N es la que era en términos creativos, pues servidor no cree que ese debate siquiera exista. **Lo que es innegable es que Nintendo está anticuada de puertas hacia fuera.**

—Al amparo de la DMCA

Que se lo pregunten a quienes enriquecen (o pudren) YouTube con su contenido, ya que es harto complicado ver vídeos con material de Nintendo por sus exigencias de *copyright*. Lo mismo les sucede a aquellos que empiezan a crear juegos y apuestan por tomar a la compañía como su particular musa. Esa que otrora les brindó una ingente cantidad de horas de diversión, pero que **ahora purga su esfuerzo recurriendo a la DMCA** . Llámese ***Metroid*** o ***Pokémon***, Nintendo no se ha apiadado de ningún *fangame* que haya utilizado su propiedad intelectual.

Obviamente, **los de Kimishima tienen razón desde el punto de vista legal**. Basarse en la archiconocida *Digital Millenium Copyright Act* es un derecho de todo creador de contenido



desde que Bill Clinton la aprobara en 1998. Se trata de una ley que permite a los titulares de ***copyright*** **solicitar la retirada de material plagiado o pirateado** de un servidor alojado en EE UU. También pedir que los buscadores de Internet eliminen de sus resultados todos aquellos *links* y páginas relacionadas con la infracción. Así, **el dueño de los derechos puede limitar hasta el 95 % del tráfico de la web en cuestión** que esta recibe a través de Google, Yahoo!, Bing y otros motores de búsqueda. Todos ellos están sometidos a la legislación estadounidense, por lo que no importa cuál es el país del servidor en el que se aloja la página.

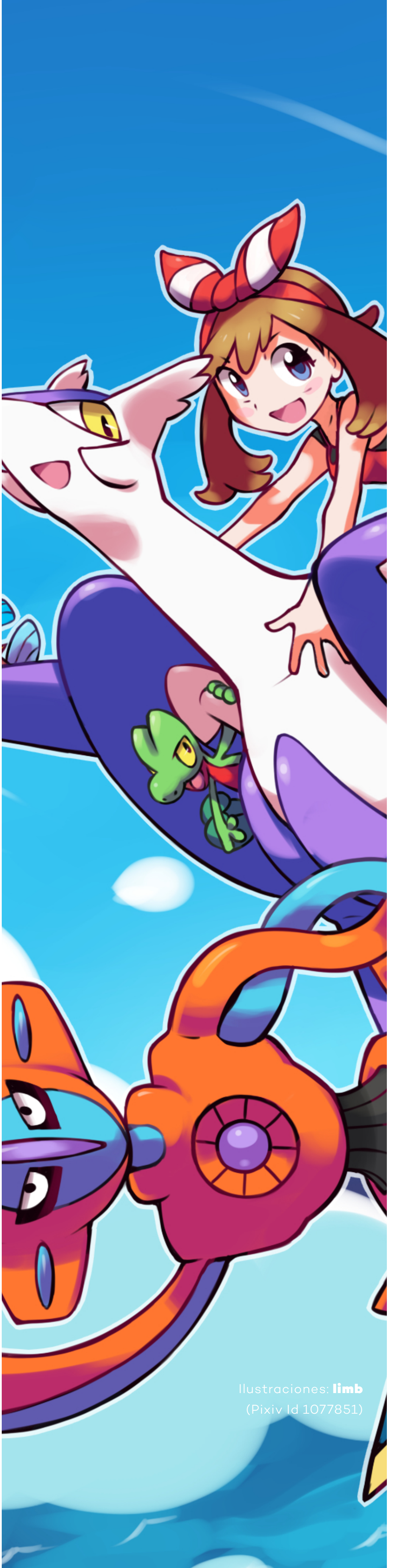
Los ***fangames*** basados en *IP's* de Nintendo explotan una licencia **que no les pertenece**, por lo que la compañía nipona tan solo se protege cuando se acoge a la DMCA. El error no es reclamar, sino desaprovechar tantísimo potencial. La cuestión es, **¿qué daño hace el proyecto *A M2R* (*Another Metroid 2 Remake*)?** El mismo que ***Pokémon Prism o Pokémon Uranium***. Ninguno.

—Pierden los jugadores

DoctorM64, autor del título basado en las aventuras de Samus Aran, trabajó durante una década en su juego **por amor a una franquicia a la que Nintendo ni siquiera felicitó por su trigésimo aniversario**. Nada más publicarlo, los abogados de la Gran N ejercieron como tal y el creador del *fangame* tuvo que borrar todo enlace que permitiera la descarga del mismo. Aunque ya se sabe, si algo se sube a Internet, **jamás saldrá de ahí.**

Eso sí, el usuario que no quiera indagar en lo más recóndito de la Red se quedará sin catar **una obra que bien podría haber firmado Yoshio Sakamoto**, uno de los principales impulsores de la saga *Metroid*. DoctorM64 compartió un proyecto sin ánimo de lucro con el que no aspiraba a ganar más que el cariño de quienes resisten fieles a la cazarrecompensas, hambrientos de nuevas experiencias que Nintendo les niega. Con esa postura, la Gran N pierde cariño, pero sobre todo **la oportunidad de aprovechar el sudor de un autor que ha invertido diez años en su juego .**

No hay razón para no utilizar su material, depurarlo al máximo y lanzarlo como un título oficial. El desarrollador ve cómo su proyecto alcanza las consolas de la marca de sus amores y



los jugadores obtienen una de las mejores obras basadas **en la diégesis de *Metroid*.** Sueños cumplidos; beneficio económico rápido y directo para Nintendo.

Pero no, tuvo que recurrir a la DMCA y enterrar a ***Metroid AM2R*. Lo mismo ocurrió con *Pokémon Prism*.** Un hack ROM basado en *Pokémon Cristal* con 20 medallas y *pokémon* de las seis generaciones, **ni siquiera vio la luz oficialmente.** Eso sí, pudo degustarse gracias a una filtración. Poco antes de su lanzamiento, Nintendo impuso su ley y Koolboyman, el alias de su creador, tuvo que cancelar **un proyecto al que mató la popularidad**. Tal y como el autor explicó posteriormente en Reddit, Nintendo nunca había retirado ningún proyecto de la extensa lista de hack ROMs que pueblan Internet. No obstante, tanto el suyo, como ***Pokémon Uranium, Metroid AM2R*** o ***N o Mario' Sky*** (que irónicamente acabó llamándose *DMCA Sky*) **tenían en común una misma lacra**. Los jugadores, ***youtubers*** y prensa, con más público que nunca, hablaron de ellos antes, durante y después de su lanzamiento. Los desarrolladores de *Pokémon Uranium* no recibieron un aviso por basar su título en la franquicia de The Pokémon Company, **sino por alcanzar 1,5 millones de descargas en apenas unos días**. Nintendo temió que la viralidad de los *fangames* pudiera enriquecer a otros que no fueran ella misma, así que cortó por lo sano. **El plagio es solo un pretexto**; una avalancha que, por inercia y para ser consecuentes, engulló a más de 500 juegos en GameJolt basados en licencias de la Gran N.

> **Los nipones no deben irse muy lejos para encontrar un espejo en el que mirarse: SEGA**

—La tradición de los fangames

Una decisión respetable, pero hipócrita para quien escribe estas líneas. *Pokémon Volt White, Blaze Black* (y sus secuelas), *Ash Gray, Sacred Gold, Bloody Platinum, Rutile Ruby* o *Star Sapphire* no contaron con un tráiler con miles de visitas, pero sí con el cariño de la comunidad. Modificaciones e incluso historias completas que animaron la espera hasta la salida de títulos oficiales. **Incluso *Pokémon Sol y Luna* gozaron de sendos parches nada más salir y, gracias a *Rising Sun* y *Waning Moon*,** quienes ya reinaran en Alola pudieron enfrentarse a un desafío mayor. Ninguno ha sufrido (ni probablemente lo hará) el temido aviso. ***Pokémon Brown***, hack ROM del mismo creador de *Pokémon Prism*, **no se borró hasta que el segundo protagonizó noticias en Polygon o Kotaku**. Como tampoco todos los títulos que dan pie a los *gameplays* de *hack* ROMs que inundan YouTube. Por supuesto, **el equipo de Games Tribune Magazine** (entre los que me incluyo) no apoya la piratería. Sin embargo, parchear un título del que ya se dispone es algo bien diferente. **Una forma de escoger a Bulbasaur como inicial en Sinnoh** o de aumentar la escasa dificultad de *X* e *Y*. Aunque las obras de Nintendo cuentan con cientos de homenajes, ***Pokémon* siempre ha disfrutado de una larga tradición de *hack* ROMs**, que ilusionan a la comunidad y enriquecen el maravilloso universo de la saga. No es necesario crear un juego desde cero, basta con *randomizar* las criaturas que aparecen para convertir una partida anodina en un acontecimiento épico.

Pero este no es un artículo sobre la legitimidad o calidad de los *fangames*, sino sobre lo erróneo de la postura de Nintendo. **Los nipones no deben irse muy lejos para encontrar un espejo en el que mirarse: el de Sega.** Esta no desperdició la labor de Christian Whitehead en *Retro Sonic The Hedgehog*, cuyo motor gráfico se utilizará en ***Sonic Mania***. Un título que también contará con la aportación de Headcanon Games, liderado por Simon Thomley, quien creó *SonED*, un editor de niveles para *hack* ROMs del erizo azul. Ahora, ambos forman parte del proyecto de sus vidas, ya que **Sega ha confiado en el talento de su comunidad, la que mantiene viva al mítico Sonic** .

Metroid AM2R* y *Pokémon Uranium fueron nominados a mejor juego hecho por fans en los Video Game Awards 2016. Bueno, hasta que cierta compañía mandó que caparan la lista. Con ello en mente, **¿qué tal si Nintendo utiliza el trabajo de DoctorM64, Koolboyman o el resto de autores?** Incorporarlos a futuros equipos de desarrollo fomentaría la relación de la Gran N con sus fieles, que no se perderían piezas dignas de una calidad incuestionable. Nintendo, esa fábrica de sueños que… Dejémoslo. **A quién quiero engañar.**

Israel es un talentoso periodista que defiende —ante todo—la libertad de prensa. La libertad de informar sin miedo y sin presiones. Además, redacta a diario en GTM.

TUTOR DE MOVIMIENTOS



MANUEL GUZMÁN

Life is Strange: encarnar lo cotidiano

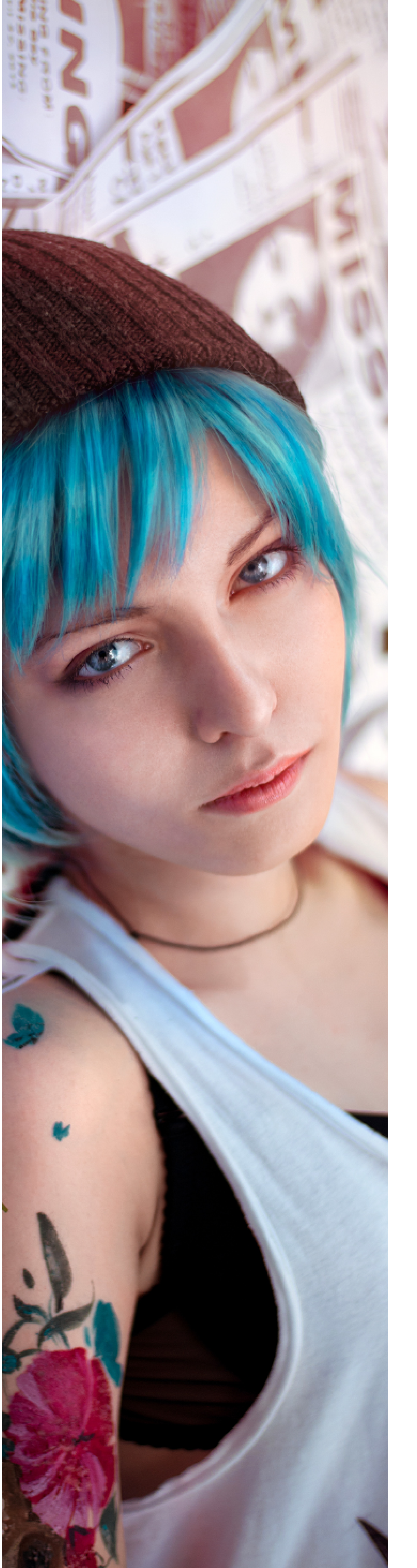
Max Caulfield, una protagonista a la que no estamos acostumbrados

En esta sección intentaré tratar una cuestión compleja exponiendo un punto de vista personal. Me dispongo a explicar mi opinión sobre algunos aspectos controvertidos de la industria de los videojuegos a través de mi experiencia con *Life Is Strange*. Invito al lector a reflexionar también sobre sus hábitos y costumbres dentro y fuera de la pantalla, sobre lo que ha aprendido a lo largo de su trayectoria como jugador. Porque hasta hace bien poco los videojuegos nos han llevado a mundos fantásticos, planetas lejanos o reinos antiquísimos donde encarnar a personajes heroicos con habilidades especiales y una gran determinación. Hasta hace bien poco veníamos protagonizando –por lo general– historias en las que nuestro camino estaba bien marcado, el objetivo era claro y la dificultad residía en nuestra capacidad motriz para salvar obstáculos o ejecutar enemigos. Lo que solemos aprender durante la historia de un título es hacernos fuertes, encontrar los puntos débiles de nuestros rivales y superar situaciones de puzle. No pocas veces nos hemos visto en la situación de tener que escuchar y entender a los NPCs, pero **probablemente nunca habíamos tenido que escuchar y entender a nuestro protagonista.**



La segunda propuesta de los franceses DontNod Entertainment, que llegó a nuestras pantallas por primera vez en 2015, tuvo una repercusión notable entre la comunidad de jugadores. Tanto fue así que, contra todo pronóstico, llegó a situarse como uno de los mejores obras del año según algunos medios especializados. Un trabajo fantástico y arriesgado **cuyo potencial fue reconocido por Square Enix** y que, sin duda, dejó un poso hondo y muy significativo dentro de todo aquél que haya completado su historia. Para quienes no conozcan el título, se trata de una aventura **episódica de carácter meramente conversacional**. Tiene una mecánica sencilla de exploración que funciona casi como un complemento a una ambiciosa propuesta narrativa, largas cinemáticas con diálogos complejos que proponen prolongadas ramificaciones a medida que elegimos nuestras respuestas. Dejando de lado la trama, con un desarrollo sublime y sorprendente a medida que avanzamos en cada uno de los cinco capítulos, lo que más me impactó de encarnar a Max Caulfield fue **la intensidad emocional que transmite cada minuto de su «aventura»**. Queda señalada esta palabra porque, contrariamente a lo que la industria nos tiene acostumbrados, lo que se nos muestra en *Life Is Strange* es la historia trágica de un pueblo pequeño cualquiera. Una historia de amistad, de pérdida y de culpabilidad. Temas con los que todos y cada uno de nosotros hemos tratado en nuestra vida o que seguramente nuestra vida nos depara.

Desde el primer momento tenemos acceso a las cosas de Max, podemos hurgar en sus pertenencias, revisar sus SMS o su estuche escolar, leer su diario y escuchar lo que piensa de las cosas y las personas que le rodean. **Podemos tomarnos todo el tiempo del mundo**, nunca mejor dicho –Max tiene la habilidad de hacer retroceder el tiempo a su alrededor–, para observar y explorar la Academia Blackwell



y los diferentes escenarios de Arcadia Bay. En este pequeño pueblo costero de Oregón podremos interactuar con la crisis económica y el desempleo, **las desigualdades sociales** tanto a nivel económico como las de puro estatus, el tráfico y consumo de drogas o los problemas domésticos siempre a través de las conversaciones con otros personajes. Casi siempre los NPCs tienen nombres y apellidos. Y a medida que avanzamos en la historia cada uno de ellos se revela siempre un poco más tridimensional que antes, más real. **Max es una chica sensible y muy empática,** esto se aprende conviviendo con ella a lo largo de un juego que realmente te permite confraternizar con sus personajes, con sus dramas y sus sinsentidos. Es **una posición a la que el jugador medio no está acostumbrado.** Obviamente existen obras previas, sobre todo en el género de la aventura gráfica, que han utilizado estos recursos para conseguir una experiencia de juego distinta. Sin embargo, *Life Is Strange* consigue que el jugador encarne un rol diferente al que tradicionalmente está destinado. Los logros en esta producción consisten en sacar una fotografía especial, ayudar a otro personaje a resolver algún problema o evitar desgracias mayores. Y esto sólo se consigue entrando en el ritmo calmado de la *everyday life* que buscan sus desarrolladores desde todas las facetas del título empezando por el diseño de sus texturas, la elección de la gama cromática y la banda sonora.

Más aún: **el videojuego nos pone en la piel de una chica adolescente con problemas de chica adolescente**. Porque más allá de evitar la gran catástrofe que amenaza a toda la ciudad, Max lidia con los celos de amistad, con sus inquietudes sexuales, con la lejanía de su familia, con el miedo, la inseguridad y su propia vergüenza. Desde los detalles más mundanos como la lucha de egos entre las chicas guays o las publicaciones en redes sociales, *Life Is Strange* nos recuerda que si **los grandes problemas necesitan soluciones, los pequeños también**. A lo largo de la aventura entenderemos que **la culpa es otro de los aspectos centrales** en la propuesta narrativa de DontNod Entertainment. Pero es una lectura que sólo somos capaces de hacer al final de la historia, cuando todas las cartas están al descubierto, las decisiones ya están tomadas y entendemos que los últimos momentos del juego no son más que la propia cabeza de Max expresando su sufrimiento en **un lenguaje al que nosotros no estamos acostumbrados a hablar: el de los sentimientos.**

> **Square Enix fue el primer estudio que no exigió el cambio de Max**

No es fácil tocar algunos temas en los tiempos que corren: las sociedades desarrolladas viven hoy en día un conato de revolución cultural en la que los hombres somos potenciales enemigos. Las mujeres exigen igualdad de oportunidades y libertad de pleno derecho en un sistema social que **las ha sometido a una posición de subalternidad** durante miles de años. Son días de lucha en los que, frente a sus olas anteriores en los pasados siglos XIX y XX, se reclama el reconocimiento y el respeto de nuestras compañeras en los ámbitos más cotidianos de nuestra vida. Y **precisamente este es el tema que quería tratar: la cotidianidad y su representación en los videojuegos**. Con este juego, a priori sencillo en sus planteamientos de la vida diaria, me ha sido sorprendentemente fácil empatizar con ese punto de vista femenino que parece estar ausente en el 90% de las publicaciones de esta industria. Ha sido agradable encarnar por primera vez a una figura diametralmente opuesta a la que suelo interpretar cuando juego. **Ojalá pudiera escribir, convencido, que *Life Is Strange* podría haber sido protagonizado por un chico** sin dejar de transmitir todo lo que transmite. De hecho, así lo creyeron Capcom y otras distribuidoras al recibir el proyecto del estudio francés. Dontnod Entertainment no cedió a estos requerimientos, como no lo hicieron tampoco con su primer lanzamiento *Remember Me* a través de Capcom, cuyo fracaso en ventas opacó innovaciones a nivel de desarrollo que tendrán su eco en el futuro. Esta vez **Square Enix fue el primer estudio que no les exigió que cambiasen a Max por un protagonista masculino**. Creo que no dar su brazo a torcer fue la decisión correcta. De lo contrario, las consecuencias habrían sido diferentes.

Feminista y polifacético, Manu no deja de sorprender al equipo con sus diferentes dones. Es uno de nuestros redactores más sociables y dicharacheros.



"Agradezco tanto detalle, pero al final se te atraganta"

—Óscar Bustos

Jonás Suárez

"Yo soy de los jugadores que se agobia y acaba dejándolos"

Jugar, por ejemplo, quince horas a juegos como *The Witcher 3* o *Dragon Age Inquisition*, y solo haber arañado la superficie **me provoca sensación de agobio.**

No he acabado los juegos mencionados. Llevo meses parado a mitad de la última expansión de Geralt y **aún no sé el final de la historia del Inquisidor**. No es porque no me gusten, es que me acaban estresando ante tanto por hacer. Mi mente se debate todo el rato entre la necesidad de hacer la historia principal (lo importante) y **la sensación de querer abarcarlo todo.**

Luego, cuando me decido a jugarlos, me paro siempre en una parte de la historia (sobre los 3/4) y rejuego hasta ahí con una lista mental para organizar las misiones y las decisiones que he de tomar durante el juego.

Al final creo que lo que me provoca ansiedad es, por un lado, **la falta de sensación de control** que sufro en este tipo de juegos y, por otro, **el tiempo que sé que voy a tener que dedicarles** para quedar a gusto.

AlexKidd

"¿Y si el problema de los mundos abiertos ahora somos nosotros?"

A cada *sandbox* nuevo **le pedimos más y más**. Incondicionalmente. Más mapeado y más kilómetros cuadrados, porque **no puede ser más pequeño que el anterior** *sandbox* de turno. Pero queremos cada centímetro cuadrado con contenido de calidad. Más libertad, o libertad absoluta, porque si no puedo hacer lo que me dé la gana, ¿qué clase de *sandbox* es? Nos hemos olvidado de *rolear* **nuestro papel** en el juego y acabamos haciendo el cabra, literalmente, cual *Goat Simulator*. **Queremos mundos enormes**, pero queremos accesos directos a la aldea que está en la otra punta del mapa, porque **no tenemos tiempo para llegar a pie**, o a caballo, ni a descansar por el camino en una posada cuando llega la noche y seguir por la mañana.

¿Por qué completé mi partida a *TES: Oblivion* uniéndome al gremio de los guerreros, de los ladrones y de los magos con el mismo personaje, en vez de jugar 3 partidas distintas? **Porque me dejaron hacerlo**, y yo elegí hacerlo. Porque todo vale. Yo mismo acabé con la rejugabilidad. Y con el mundo abierto.

¿QUÉ OPINAS DE LOS JUEGOS DE

MUNDO ABIERTO?

Óscar Bustos

En mi opinión los mundos abiertos no deberían ser sinónimo de infinidad de horas de juego a cualquier precio; sino de **ofrecer al jugador un abanico muy amplio de posibilidades**. Con esto quiero descartar las típicas misiones repetitivas o coleccionables en favor de subtramas o historias que enriquezcan el mundo que estamos conociendo. El primer *"mundo abierto"* al que jugué fue *Final Fantasy VII* y —si no me falla la memoria— la historia principal estaba en torno a las 20/30 horas de juego. Para mí **es un tiempo aceptable** para no terminar aborreciendo el juego. Aunque si bien es cierto que podías estar horas luchando para subir de nivel, las diferentes tramas del juego **invitaban a desviarte de la misión principal** para conocer otros lugares o conseguir mejores piezas.

Esto sólo he podido revivirlo con *The Witcher 3*, aunque el nivel de detalle de las subtramas puede abrumar a más de un jugador, como es mi caso. Ahora mismo **llevo unas 70 horas acumuladas** intentando hacer todas las misiones y todavía tengo muchísimas pendientes además de armaduras, encargos, etc, etc. Agradezco tanto detalle **pero al final se te atraganta** por lo que para mí el mundo abierto ideal sería una mezcla de ambos.

Jairo Lugilde

"Como pasó con los *shooters*, la popularidad de este género ha llevado a su abuso"

En la vida nunca (o casi nunca) te encuentras con un solo camino a seguir. Tienes **incontables opciones** en función de tus capacidades, y según las que elijas, éstas te ofrecerán y cerrarán otras. Es evidente que si un videojuego busca la inmersión, el mundo abierto forma una consideración esencial. Esto fue lo que ya hizo a *Zelda* grande en su momento: **el juego era una verdadera aventura**. Teníamos que salvar el mundo, pero no sabíamos cómo. Las decisiones serían nuestras. Cada paso, cada lugar explorado, cada pista seguida. Nos podíamos sentir como un auténtico héroe en una misión. Esa es la verdadera función del mundo abierto. Desde *The Witcher* hasta *Minecraft*, todos ellos tratan de hacerte sentir parte de un mundo auténtico.

Igual que pasó con los grises *shooters*, la popularidad de este diseño de juego **ha llevado a su abuso**, sustituyendo un menú de selección de nivel por una ciudad que te toca recorrer. **La moda pasará**, y los grandes títulos se conservarán. Nunca debemos olvidar que hay un juego para cada persona y cada momento, y en la variedad está la riqueza.

Thanbe

"La clave es el balance, buscar un equilibrio entre contenido, tamaño y variedad"

Los estudios suelen pecar de lo primero en pos de anunciar a los medios que **tienen el mundo más grande jamás soñado**… y eso está muy bien, hasta que controlamos al personaje y muchas de las misiones suelen repetir el mismo *modus operandi*, o te intentan incitar a explorar cuando los tesoros que hay por encontrar **no aportan mucho** al *lore* del videojuego.

Estos días estoy jugando a una de mis sagas favoritas, *Yakuza*. Quizá no es el mejor ejemplo, quizá, pero sin duda cada vez que entro al barrio rojo de Kamurocho (un Kabukicho de Tokyo ficticio) menos pongo en duda que no nos hacen falta súper cinemáticas o animaciones para *quests* secundarias de calidad. Y es que hay de todo tipo y te aportan una historia cerrada que te hace pensar que **ha valido la pena explorar la ciudad**. Una ciudad pequeña, pero llena de detalles y locales por entrar.

Si, el mundo abierto es muy bonito y queda bien para postrear los paisajes y tal… pero creo que pocos consiguen transmitirte que estás vivo tú y aquello que te rodea. De momento el podio lo tiene *The Witcher 3*, y supongo que muchos estaremos de acuerdo.



NÚMERO 15 - MARZO 2017



DIRECTOR
JORGE SERRANO
SUBDIRECTOR
JUAN TEJERINA
JEFE DE REDACCIÓN
JUAN PEDRO PRAT
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
REDACTORES
ALEJANDRO CASTILLO
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
MARC ARAGÓN
OMAR MORENO
ROBERTO PINEDA
BORJA RUETE
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ISRAEL MALLÉN
DAVID NEIRA
JUAN GONZÁLEZ-PALOMINO
GAMER ENFURECIDO
COLABORADORES
DANIEL ROJO
MANUEL GUZMÁN
JON ANDONI ORTIZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO
JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
MIMI PINK
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JOSÉ CAMPILLO "PEPO"
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

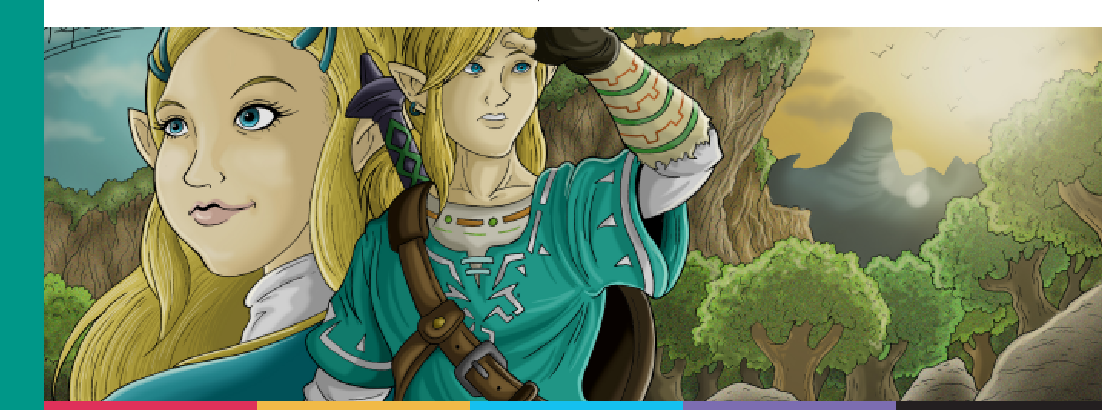
—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY	ENOC BENÍTEZ HERRERA	JAVIER MARTÍNEZ MORA	JONÁS SUÁREZ VILLA
JUAN A. HURTADO	ANTONIO MALDONADO	ADRIÁN OJEDA TORRES	PATRICK SVENSSON JIMÉNEZ
RUBÉN FÚNEZ TORAL	JOAN LLORENS GALÍ	JON ANDONI ORTIZ ZUBIETE	JOAQUIM NAVARRO VAQUERO
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ	JAVIER GARCÍA	FRANCISCO VALVERDE GALÁN	MARC ARREGUI VILÀ
DAVID RIOJA REDONDO	SERGIO BIENZOBAS CUENCA	JOSÉ MATÍAS ARCE ALCÁZAR	FERNANDO MANUEL ALONSO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ	MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ	IVÁN PIQUERO AGUERA	RAÚL FERNÁNDEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA	JUAN M. CASADO TRIGUERO	ALFREDO BERNABEU	ÁLVARO HIDALGO GARCÍA
DIEGO VILLABRILLE SECA	ISMAEL ABAD SALAS	IÑAKI ALBIZUA AVELLI	LUIS J. MORENO MONTERO
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN	JORGE ENCUENTRA	PHILIPPE CHIDOYAN	ANTONIO GUTIÉRREZ PIZA
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ	DANIEL ROJO NAVARRETE	YOLANDA MORENO	ANTONIO ARTIGAS PALACIO
VALVANERA MORENO	MIKEL THOMEN PÉREZ	ÓSCAR COSTALAGO	GUSTAVO ORTEGA ANTOLÍN
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL	VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA	MARCOS GUARDE GÓMEZ	JAIME RODRÍGUEZ
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ	JORDI LLOP ALONSO	ALEXANDRE OLIVERA ROMERO	FRANCESC SÁNCHEZ SAEZ
JAUME MINGOT BUFORN	FRANCISCO FLÓREZ HERRERO	CARLOS RODRÍGUEZ REYES	ASIER FERNÁNDEZ IRAZABAL
CARLOS DAGANZO AGUDO	LUCIANO GARCÍA	ORIOL PARDO GÓMEZ	ALFONSO G. MORENO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO	ELI LÓPEZ MACÍAS	MARCOS ESTEBAN JUAN	LOURDES LLOPIS REVENGA
ENRIC LLOP ALONSO	JERÓNIMO MIRALLES PERAILE	FERNANDO CORZO SAINZ	DANIEL RAMOS PETIT
CARLOS MARTÍN GARCÍA	VÍCTOR FLORES PÉREZ	MARÇAL CANALS DÍAZ	ALBERTO GAMARRA POZÓN
JUAN JOSÉ DOLZ MARCO	JOAQUÍN ASTETE GALVÁN	SILVESTRE MONTIANO	ALBA PAZ PIÑEIRO
RUBÉN COSTA GARCÍA	EDUARDO BRIALES PALACIOS	JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ	ALEIX ROCA ROMERO
PEDRO POO HERRERO	FRANCISCO LÓPEZ CASCALES	ALBERT MARINÉ MÉNDEZ	PABLO BLÁZQUEZ MORAL
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ	VÍCTOR HURTADO VILLA	DIEGO VALENTÍN MENCIA	JOSÉ A. SILVA LÓPEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS	ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ	GEMA LEÓN COLCAS	JORDI SALMERÓN GALVE
MANUEL VALLEJO SABADELL	FERRÁN PERUGA ODENA	ENRIQUE FERRER DE SIMÓN	DAVID CIA MEDINA
XAVIER SOLÉ PLANAS	ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ	DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ	IVÁN MARQUÉS MARQUÉS
PABLO FUERTES SAINZ PARDO	EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ	DANIEL BUENO MEJÍAS	JOSÉ JOAQUÍN GUARDIA
JUAN R. ESPINOSA PEDRERO	MARCOS CARBALLO CEBALLOS	RUBÉN SÁNCHEZ	DANIEL RETAMERO SÁNCHEZ
ROQUE M. GUILLÉN NAVARRO	AITOR LÓPEZ OSA	GONZALO MUÑOZ ROMERO	ADRIÁN LÓPEZ OJEA
JORGE H. PEYRET	MANUEL BUITRAGO ORTEGA	ÓSCAR GARCÍA CANTERLA	JUAN GONZÁLEZ-PALOMINO
ALEJANDRO CEBRIÁN	MARIANO ESPERANZA	ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ	ENRIQUE EVANGELISTA
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA	ALBERTO L. CORRALES	PABLO CANO MALLO	JUAN LUIS GALÁN OLMEDO
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ	DAN-BEE LEE	JHAYR BARRIGA BELTRÁN	ALBERT MARX GARCÍA
IÑAKI GANDOY DASILVA	ÁNGEL SAN MILLÁN MESA	CARLOS CASADO GONZÁLEZ	JAVIER FRAGA GATA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ	HUMBERTO GUILLÉN	JAIRO LUGILDE PAZ	FRANCISCO CORRAL PERNÍA
YERAY DEL PINO LÓPEZ	JOSEP FRADE GARCÍA	MANUEL COTA LARA	RAFAEL DEL OLMO MUÑOZ
FRANCISCO FERNÁNDEZ	SAMUEL MENA COSTA	ÁLVARO GUTIÉRREZ	CRISTIAN JIMÉNEZ DE PARGA
JUAN LILLO DE LA FUENTE	JOSÉ A. SÁNCHEZ CANALS	FRANCHO CALAHORRA	MIKEL CARPIO
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT	JOSÉ F. ALONSO SANZ	ÓSCAR MARZAL LÓPEZ	JUAN VICENTE HERRERA
JON CALONGE SIMÓN	JAVIER MONFORT MARISCAL	GABRIEL GARCÍA-REDONDO	JOEL IBÁÑEZ VILLAHOZ
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO	RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA	CARLOS BENEDITO GUERRERO	DANIEL BARRIUSO OSADA
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO	ADRIÁN CALVO SOTO	ÁLEX BORREGO	JOSÉ ALBERTO FONT JIMÉNEZ
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA	RAÚL MANERO ÁLVAREZ	MAU RODRÍGUEZ VILA	PABLO MARTÍNEZ CANO
SERGI MESTRES SALAS	JUAN LUIS CRUZ DEL VALLE	DANIEL ALONSO RUBIO	CARLOS MORALES PINTO
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ	GERMÁN MARTÍNEZ	DAVID NEIRA PALACIOS	
JAVIER PALACIOS BARRIGA	SALVADOR VERGES MARTÍNEZ	DAVID OLIVA TIRADO	

A TODOS, GRACIAS







DESCUBRE
la portada que no ganó en las votaciones
ZELDA: BREATH OF THE WILD · SUPER MARIO ODYSSEY
ANDROMEDA
GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS
¡NOS VEMOS EL 5 DE ABRIL!
¡DESCÁRGATE NUESTRA APP PARA ANDROID & iOS!